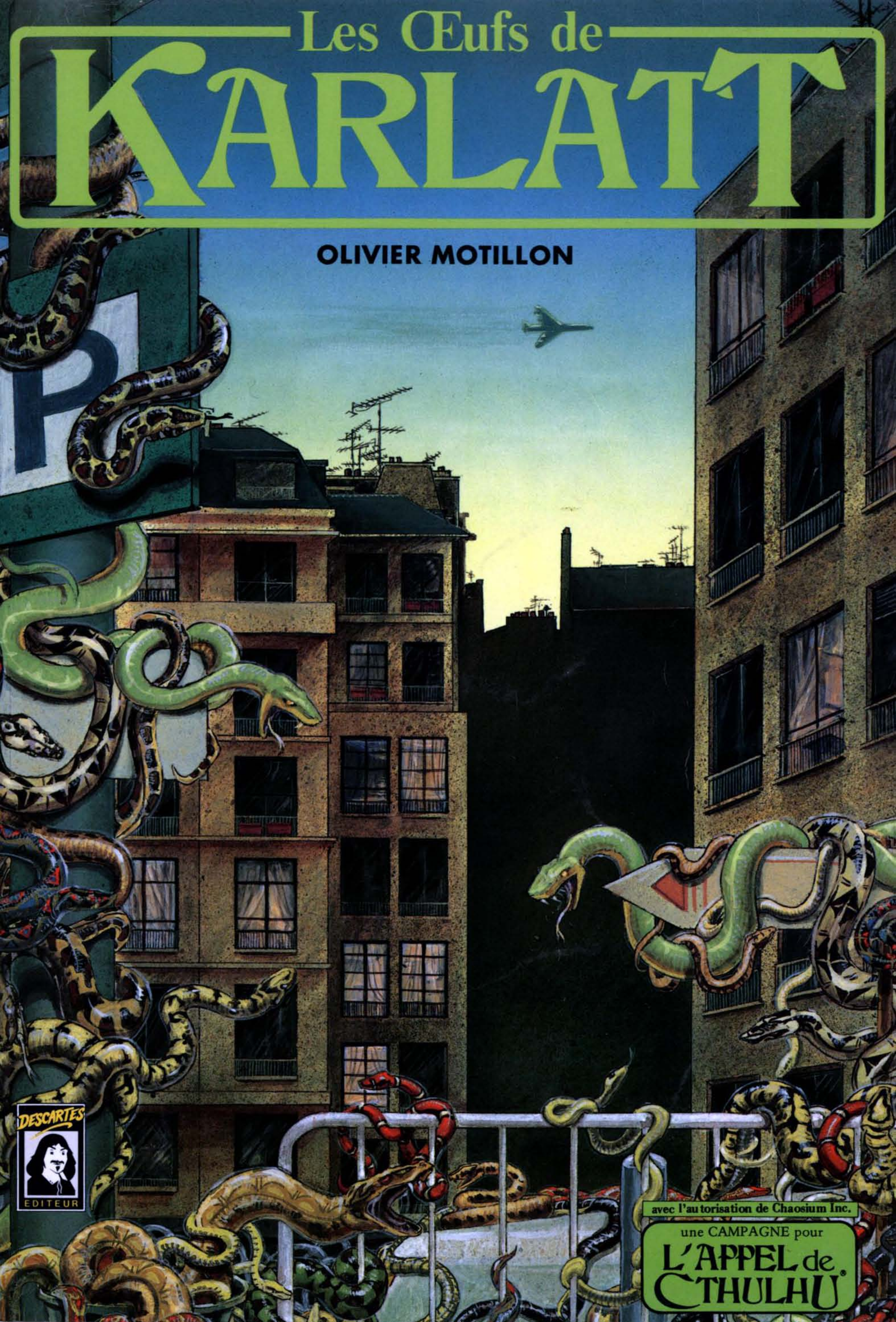

Les Œufs de
KARLATT
OLIVIER MOTILLON
DESCARTES
EDITEUR
avec l'autorisation de Chaosium Inc.
une CAMPAGNE pour
L'APPEL de CTHULHU

For years, all *Call of Cthulhu* publications were initially released in English. Now the French have begun to release their own supplements—so far of exceptional quality. "Les Annees Folles", the first French release, was, without a doubt, the best background pack ever published, in any language. "Les Oeufs de Karlatt" joins what is rapidly becoming a proud tradition. It is one of the finest campaigns I've ever seen. I fear that soon English may be eclipsed by French in roleplaying; at least for Call of Cthulhu.

Sandy Petersen

cp

Traduction

Pendant des années, tout ce qui a été publié pour l'Appel de Cthulhu l'a été en anglais. Maintenant, les Français ont commencé à éditer leur propres suppléments jusqu'ici d'une exceptionnelle qualité. Les "Années Folles", le premier de ces suppléments est, sans le moindre doute, le meilleur "pack" de contexte jamais publié, en quelque langue que ce soit. "Les Oeufs de Karlatt" vient se joindre à ce qui est en train de devenir une superbe tradition. C'est une des plus belles campagnes que j'aie jamais vu. Je crains que les Anglais soient bientôt éclipsés par les Français en matière de jeu de rôle, du moins en ce qui concerne l'Appel de Cthulhu.

R.E. HOWARD



1906/1936

«Jadis nous étions des rois !» chantaient-elles
«Les maîtres d'un monde enchanté ;
Toutes les nations de la création
Reconnaissaient notre souveraineté sur les hommes.
De diadèmes de pouvoir nous étions couronnées,
Puis vint Salomon pour nous confondre,
Il nous prit dans ses rets magiques
Et sous la forme de bêtes nous enchaîna,
Ainsi notre règne fut brisé à jamais.»

R.E. HOWARD

«Le chant des chauves-souris»
in «Chants de guerre et de mort»

Edition N.E.O.

Remerciements particuliers:
Denise et Mam pour la frappe, Jean et Catherine pour eux-mêmes, Henry pour sa confiance, Hélène Oswald et sa maison d'édition (N.E.O.) pour ses traductions et son courage, Christian Tzvetan pour la découverte des jeux de rôle et le club «Le Fer De Lance», Two Guns Bob pour ses héros, C.A. Smith pour Zoothique et Eric pour ses vannes éculées.
Je n'aurais rien pu faire sans eux.

Pour toute question ou commentaire relatif à ce livret, écrire à
JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.

Les Œufs de KARLATT

Une campagne pour l'Appel de Cthulhu

H.P. LOVECRAFT



1890/1937

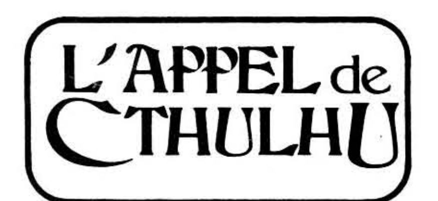
Scénario original
OLIVIER MOTILLON

Supervision
HENRI BALCZESAK

Couverture et illustrations
ERWANN BRUN

Mise en page
PROFIT

SOMMAIRE



Adaptation de quelques règles aux années 80

COMPÉTENCES DIVERSES

1) - Conduire une voiture (Option)

De nos jours, la sécurité des différents moyens de locomotion a évolué de manière très sensible. Deux solutions s'offrent à vous pour résoudre cette différence : vous portez la base de cette compétence à 40% ou vous laissez la base actuelle tout en ayant à l'esprit que rouler sur une route à 110 km/h n'est plus un exploit.

2) - Les compétences de tir (Option)

Le service militaire étant obligatoire dans notre pays, rares sont les Français ne sachant pas se servir (même mal) d'un fusil ou d'un pistolet. Je propose donc (pour les personnages ayant effectué leur temps sous les drapeaux) d'augmenter la base du tir au fusil de 20% et celle du tir au pistolet de 10%.
Attention certaines femmes font, elles aussi, leur service militaire.

3) - La possession d'une arme (Option)

La possession d'une arme en France n'est pas interdite tant qu'elle entre dans la catégorie des armes de chasse ou des armes de poing monocoup. Pour pouvoir acheter dans le commerce une arme de poing multicoups, il suffit de s'inscrire dans un club de tir. Cette inscription ne donne nullement le droit de se promener dans les rues avec elle, mais juste de la transporter, en deux parties distantes de deux mètres au moins, sur le trajet menant au stand de tir. Pour pouvoir porter une arme, il faudra que l'Investigateur demande un permis de port d'armes à la Préfecture de son département. Ce permis n'est pas facile à obtenir.

4) - La photographie (Option)

Les progrès du matériel, la qualité des pellicules, mettent aujourd'hui la pratique de cet art à la portée de tout un chacun. La base de cette compétence passe donc de 10 à 30% uniquement en cas de conditions de prise de vue très mauvaises.

5) - Recherche en bibliothèques (Option)

De nos jours, avec les progrès de l'informatique, une partie des grandes bibliothèques occidentales sont équipées de terminaux permettant la localisation immédiate d'une oeuvre et sa disponibilité. La compétence de Recherche en Bibliothèques ne devra être employée que dans les lieux non équipés d'ordinateurs.

6) - Le minitel (Option)

Ce fabuleux outil de communication, qui ne peut être employé que sur le territoire français, permettra aux Investigateurs de découvrir plus rapidement les adresses, les numéros de téléphone et certains renseignements pour avancer dans leurs enquêtes. Cet outil ne demande pas de compétence particulière et se trouve à la disposition de tous, dans les bureaux de poste français.

7) - L'argent (Option)

S'il reste le nerf de la guerre, sa forme a bien changé. En 1980, la carte de crédit est reine et son emploi facilite les transactions. Mais attention, toutes les cartes de crédit ne sont pas acceptées de par le monde. La carte Visa est parfaite pour les pays occidentaux mais se voit souvent refusée dans les pays d'Afrique noire. La meilleure semblerait être l'Américan Express. Quoiqu'il en soit, les problèmes de change et de liquidité ne sont plus véritablement d'actualité.

8) - Le Niveau d'éducation et les diplômes en France (Option)

EDUCATION	NIVEAU D'ETUDE & DIPLOMES
-8	Pas de diplôme, cancre ou pas doué
8 à 10	Fin de 5ème, Certificat d'étude
11 à 12	3ème, C.A.P., pas de B.E.P.C.
13 à 14	Terminale, B.E.P.C., pas de B.A.C.
15 à 16	B.A.C. + 1 ou 2, D.U.T.
17 à 18	Niveau Licence
19 à 20	Maîtrise et autres
+20	Doctorat, Ingénieur

UN NOUVEAU TYPE D'ARME : LA BOMBE ANTI-PERSONNELLE (Règles officielles)

Ces bombes de gaz se présentent sous la forme d'aérosol pour la self-défense. Elles ont une portée de deux mètres et doivent être dirigées directement sur la cible. Ces bombes occasionnent une incapacité immédiate. Pour s'en servir, il faut que l'utilisateur réussisse un Jet de DEX x5 (avec 1D100) pour atteindre sa cible au visage. La victime est totalement paralysée tant qu'elle ne réussit pas un Jet sous sa CON avec 1D100. Elle peut tenter ce Jet une fois par round. Dans tous les cas, elle reste paralysée pour 1D6 minutes et est aveugle 1D6 minutes de plus. Ces bombes coûtent aux environs de 70 à 100 Frs et ont une capacité de 30 vaporisations. Elles peuvent être utilisées contre les créatures du Mythe suivantes (avec les mêmes effets que sur les humains) : Ghasts, Goules, Gugs, Habitants des sables et Hommes Serpents. Les Grands Anciens et autres membres des Grandes Races ne sont que partiellement touchés par ces armes, ils ne souffrent pas mais sont aveuglés. Pour ces derniers, s'ils n'ont pas le sens de la vision, ils perdent 10% de leurs Compétences d'Orientation pendant 1D6 minutes.

DE NOUVEAUX METIERS (Règles officielles)

Avant- propos : Cette liste est indicative et vous pourrez, selon les cas, l'agrandir et modifier en connaissance de cause les métiers déjà proposés dans les règles de base.

1) - Informaticien (Règles officielles)

Nous n'entrerons pas ici dans les différents titres qui composent la hiérarchie de ce corps de métier. Sachez que cela va du pupitreur au chef de service et autres.

Connaissances professionnelles

- Comptabilité
- Crédit
- Lire, Ecrire, Parler l'Anglais
- Electronique
- Recherche en Bibliothèque
- Utiliser un ordinateur
- Autres connaissances spécifiques

Revenu annuel moyen net : 120 000 Frs

2) - Pilote d'avion (Règles officielles)

Il y a une multitude de pilotes de par le monde : Taxi, Pilote de chasse, Commandant de Jet, Employé ou Propriétaire.
Les caractéristiques ci-dessous sont les bases obligatoires pour vous forger un personnage de baroudeur ou de pilote rangé.

Connaissances professionnelles
- Astronomie
- Crédit
- Réparation Electrique
- Electronique
- Réparation Mécanique
- Piloter un avion
- Ecouter
- Trouver Objet Caché

Revenu annuel moyen net : 340 000 Frs

LES METIERS QUI NE DEVRAIENT PLUS ETRE JOUES (règle optionneles)

1) - Le Détective Privé qui n'a, en France, aucun pouvoir légal, ne peut posséder une arme sans permis et, de par la loi, ne peut faire que de la surveillance de maris volages et de femmes adultères en espérant que son nom ne soit pas découvert.

2) - Le Policier qui, de par son statut de fonctionnaire, a les mains liées et se trouve en butte à des tracas administratifs sans fin à chaque coup de feu qu'il tire. Bref jouer un policier français dans l'Appel de Cthulhu n'offre aucun intérêt.

3) - Le Militaire est en butte aux mêmes tracas que le policier si ce n'est, en plus, l'interdiction qu'il a de porter une arme en dehors de son service et l'absence d'autorité hors du cadre de ses fonctions.

DE NOUVELLES COMPETENCES (règles officielles)

1) - Utiliser un ordinateur (Base 00%)

Cette compétence permet d'écrire et de comprendre des programmes, de retrouver des renseignements, d'entrer dans les programmes protégés, etc ..... .
Le temps passé à se servir de l'ordinateur dépend du nombre de tentatives effectuées pour parvenir à atteindre le but fixé. Cela peut aller d'une demi-heure à plusieurs jours. S'il échoue dans sa tentative, l'Investigateur pourra recommencer de suite ses manipulations.
Si les recherches entreprises par l'Investigateur sont d'un haut niveau de difficulté, il lui faudra effectuer un Jet de dé particulièrement bien réussi.
Sur un résultat de 96-00 sur le Jet de dé, l'utilisateur aura l'impression que son programme ou ses recherches, ont abouti alors, qu'en fait, il n'en sera rien. Dans ce cas, le programme fonctionnera mais les résultats obtenus seront loin d'être ceux escomptés. **C'est au Gardien des Arcanes d'effectuer le Jet déterminant le succès de cette compétence.**
Tout ceci ne concerne pas les micro-ordinateurs (sauf en cas de programmation complexe). Un Investigateur ayant appris à se servir de ce type de machine, réussit automatiquement ses Jets. Il n'y a pas de compétence spéciale associée.

2) - Electronique (Base 00%)

Cette compétence permet de diagnostiquer et de réparer les équipements électroniques. Elle permet aussi de créer de petits montages. Elle diffère de la compétence «Réparation Electrique» et autres, qui ne s'adressaient qu'à l'électromécanique et à l'électricité du bâtiment, par sa spécificité dans les transistors, les circuits imprimés et semi- conducteurs. Alors qu'un électricien est à même de créer une installation électrique ou le circuit d'une automobile, un électronicien peut implanter un ordinateur ou shunter un système d'alarme. Contrairement à l'électricien, l'électronicien a besoin de matériel pour effectuer son travail : s'il ou elle n'a pas le bon circuit intégré ou la bonne carte de connexion, il ou elle n'a aucune chance de réussite. Un Jet réussi indique ce qu'il faut pour parvenir à atteindre le but fixé. Quelque fois, les compétences d'électronique et d'électricité sont toutes deux nécessaires pour parvenir à ses fins.

3) - Piloter un avion (Base 00%)

Cette compétence est la même qu'en 1920, mais, avec la multiplicité des appareils modernes, elle est divisée en multiples catégories de l'aviation, protection civile, jet privé, jet commercial, avion de chasse et hélicoptère. Chaque type d'avion compte pour une compétence. Bien sûr, un personnage ayant une compétence pour piloter un jet commercial ou un avion de chasse, peut opérer dans le Civil ou sur un jet privé. Mais l'aptitude à piloter un petit avion civil (Cessna par exemple) ne confère pas celle de piloter un avion de chasse. L'hélicoptère est maintenant assez commun et assez attractif pour être choisi par les Investigateurs. La compétence de pilotage d'hélicoptère ne donne pas l'aptitude pour piloter un avion et vice-versa.
Attention, en France, rares sont les civils propriétaires d'hélicoptère, bien que cela tende à s'étendre. Pour information, une licence de pilote d'hélicoptère coûte entre 80 et 100 000 Frs.

UNE TABLE D'ALLOCATION DES DOMMAGES (Règles optionnelles mais officielles)

Si le Jet d'Attaque est réussi, le vainqueur tire 1D20. Le résultat donne la localisation des dommages.
Ce Jet est nécessaire pour déterminer les dégâts occasionnés à la cible et l'endroit de la blessure.

Table de Localisation sur les humanoïdes

1D20	Localisation	Description
01-03	jambe droite	du pied à l'aine
04-06	jambe gauche	du pied à l'aine
07-10	ventre	de l'aine aux côtes flottantes
11-15	poitrine	des côtes au cou + les épaules
16-17	bras droit	le bras entier
18-19	bras gauche	le bras entier
20	tête	le cou et le crâne

Table de Points de Vie locaux sur un humain en fonction de ses Points de Vie généraux

Localisation	Points de Vie									
Total PdV	6	7	8	9	10	11-12	13-15	16	17	18
chaque jambe	2	3	3	3	4	4	5	6	6	6
ventre	2	3	3	3	4	4	5	5	5	5
poitrine	3	3	4	4	4	5	6	7	7	8
chaque bras	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5
tête	2	3	3	3	4	4	5	6	6	6

Le total des points alloués dépasse le nombre de Points de Vie du personnage. Les points sont alloués à raison de :
Jambes, ventre et poitrine : 1/3 des Points de Vie totaux
Bras : 1/4 des Points de Vie totaux
Tête : 4/10 des Points de Vie totaux
Un humain ne peut supporter plus de dégâts que ses Points de Vie initiaux.

EFFETS DES DOMMAGES

Une fois le nombre de Points de Dommage maximum atteint dans un membre, les dégâts supplémentaires faits sur cette partie du corps ne sont plus pris en compte localement mais ils seront soustraits aux Points de Vie totaux - 1. Arrivée à ce stade, la personne perdra 1 Point de Vie par round de combat tant qu'un Jet de Premier Soin n'aura pas été effectué.

Aux jambes : Une fois atteintes : 1/2 mouvement. S'il ne reste qu'un point: mouvement impossible sans l'aide d'un tiers. Quand la jambe est paralysée, le personnage tombe au sol et ne peut ni marcher, ni combattre pendant un round.

Au ventre : Quand les Points de Vie alloués au ventre arrivent à 0, les jambes deviennent inutilisables et la victime tombe sur le sol.

A la poitrine : Arrivée à 0 ou moins, la victime chute et perd 1 Point de Vie par round sans soin (Premier Soin).

Aux bras : Si un bras est touché, toutes les compétences associées à ce membre passent à 50% de leur base. Arrivée à 0, tout ce que tient en main la personne sera lâché.

A la tête : Quand le maximum de Points de Vie est atteint ou dépassé, la victime tombe inconsciente.

Les attaques à aire d'effet : certains monstres ne localisent pas leurs attaques (écrasement par un chthonien ou coup de griffe de Cthulhu). Dans ce cas, ôtez les dommages aux Points de Vie généraux sans en enlever aux membres. Un Premier Soin est nécessaire.

Les armures : Elles ne protègent que les parties du corps qu'elles recouvrent.

Introduction à la campagne

INTRODUCTION A LA CAMPAGNE POUR LE GARDIEN DES ARCANES

Cette campagne pour l'Appel de Cthulhu débute à Châtenay Malabry, ville de la banlieue sud de Paris, au mois de mai 1986. Le Gardien des Arcanes a le choix. Il peut faire jouer les personnages pré-tirés (livrés avec le scénario) ou des personnages ayant déjà une petite expérience. Tous les Investigateurs doivent cependant être amis et loger dans un rayon de 60 Km autour de la capitale.

ARRIERE-PLAN GENERAL DE LA CAMPAGNE

En 1985, poussé par le gouvernement et l'Agence pour la Maîtrise de l'Energie, l'office des HLM des Haut-de-Seine entreprit une série de forages géothermiques sur le plateau de la Butte Rouge. Le 23 mai, après trois essais infructueux, la tête de forage vibra dangereusement puis, explosa. Le foret venait de rencontrer, à plus de 120 mètres de profondeur, une poche de cristal d'une rare dureté. Les travaux furent reportés plus loin, pour aboutir 6 mois plus tard.

L'histoire

Ce que ne pouvaient prévoir les géologues de Nanterre, c'est qu'en percutant la poche de cristal, le foret venait de libérer de leur prison de douleur deux monstres aux formes serpentines. Les deux Hommes Serpents qui dormaient ici depuis des éons, avaient été emprisonnés par un magicien du nom de Karlatt.

Ce grand sorcier se passionnait pour les anciens écrits des Temps Atlantes et plus particulièrement pour ceux ayant trait au légendaire roi de Valusie : Kull le barbare. Un jour, il tomba sur un parchemin qui contait le combat du roi contre la race maudite des Hommes Serpents. Intrigué par le pouvoir de métamorphose de ces créatures, il entreprit de savoir ce qu'ils étaient devenus. Fouillant sans cesse dans les archives du palais de Friggon, il découvrit qu'au cours des âges, de multiples changements de caractères étaient apparus sur les trônes du monde. Fort de ces observations, Karlatt, le jour de ses 152 ans, prit son bâton de pèlerin et, accompagné de ses démons, parcourut la planète de bout en bout pour y chasser le serpent. Sa quête fut longue et semée d'embûches. Partout où le conduisaient ses pas, les traces de la corruption squameuse se revélaient plus fortes que jamais. La confrérie de Seth le traquait et ses amis le fuyaient comme la peste. Sans découragement, il répondait aux attaques par de multiples preuves de son pouvoir. Chaque fois qu'il attrapait un Homme Serpent, il l'emprisonnait au centre d'un oeuf formé d'une multitude de cristaux que ses démons extrayaient des mines hantées de Millat. Une fois au centre de l'oeuf, les créatures visqueuses sombraient dans une léthargie physique produite par les courants telluriques de la Terre en traversant les cristaux.

Pour que nul être extraterrestre ne puisse délivrer ces monstres, Karlatt déposa chaque oeuf au centre d'un signe protecteur (le Signe des Anciens), et enfouit le tout en pleine terre.

Quand il atteignit la fin de son premier cycle de vie, le sorcier se fit construire un oeuf et plongea dans le sommeil sans fin de l'état de veille. En 50 ans de chasse, il emprisonna 205 Hommes Serpents. Des 147 oeufs qu'il dissimula, 10 furent découverts et mis en pièce et 3 lâchèrent sur le monde la viscosité sans nom qu'ils contenaient, l'un en 800 avant J.C., l'autre en 1934 et le dernier, le 23 mai 1985 .

Le passé proche

Lentement, les deux créatures de Yig sortirent de l'enfer. L'air pulsé dans le cocon de cristal leur rappelait celui des jardins viciés de Xshass. Après une immobilité de plusieurs milliers d'années, ils étendaient leurs membres écailleux avec une volupté toute animale. Une fois remis de leurs émotions, les deux créatures squameuses appelèrent à elles une vipère et, après avoir répandu sur son long corps un peu de leur sang noir, elles invoquèrent Seth, le dieu tutélaire des serpents.

Yig, répondant à leur demande, emprunta les voies visqueuses des abysses pour se répandre dans l'oeuf et apparaître à ses enfants. *«Il y a bien longtemps que je n'avais entendu un appel aussi pressant,* leur dit-il, *je suis heureux de voir qu'il y a encore sur ce grain de poussière des êtres dignes d'intérêt.»* Front contre terre, les deux Hommes Serpents, se prosternèrent devant Yig en une grotesque révérence.

«Grand Seth, susurrèrent-ils, *nous sommes restés trop longtemps loin de ta divine lumière, il nous faut maintenant rétablir sur ce monde sans foi ta splendeur passée. Mais avant de le faire, donne-nous asile et protection pour que nous puissions reprendre des forces».*

Le dieu les regarda, esquissa un sombre sourire et disparut. Parcourant la proche région, il chercha parmi les âmes noires une personne assez puissante et assez folle pour devenir la protectrice de ses deux enfants. Yig n'eut pas à aller bien loin pour découvrir la «perle rare». A quelques 1800 mètres de la prison de cristal, dans le sous-sol d'une riche maison bourgeoise, il assista, le sourire aux lèvres, à une parodie de messe noire organisée par un industriel fortuné, brigant un poste de député.

Le grand prêtre sabbatique endormi, Seth, entrevoyant l'opportunité qui s'offrait à lui, dirigea imperceptiblement les songes du dormeur sur la possibilité qu'il pourrait bien un jour d'attirer sur lui les «bons» offices de Satan.

De retour dans l'oeuf, Yig relata le résultat de ses recherches aux Hommes Serpents et les mit en garde contre «ce mégalomane dégénéré se servant de tout pour attendre ses buts.»

Le maître des serpents, sa part de marché accomplie, regarda une dernière fois ses adeptes et leur dit :

«Maintenant, voici le moment de partir, mais avant cela, vous devrez payer mes conseils. Il y a déjà bien longtemps, Karlatt le Maudit enferma aux quatre coins du monde une multitude de vos semblables. Une fois sa quête accomplie, il s'enferma lui aussi dans un oeuf, et depuis tout ce temps, il attend que quelqu'un le réveille pour continuer sa chasse. Chaque oeuf est protégé par un signe infamant. Aussi, recrutez des adeptes et délivrez ceux de vos frères encore prisonniers. Le premier des oeufs se trouve dans la jungle du Yucatan.

En attendant le moment d'œuvrer pour moi, vous resterez sur place et plongerez la région dans un abîme de terreur, c'est un cadeau que j'offre à un «ami». Pour vous aider dans cette tâche, je vous enverrai l'une de mes dernières prêtresses, elle fera la Potion de Jouvence et vous dirigerez cette secte vers le plus effroyable des destins. Mais attention! cette prêtresse m'est très chère». Puis il disparut.

Les deux créatures se mutèrent en fins serpents puis remontèrent à la surface. Elles se glissèrent dans la forêt et rampèrent

jusqu'au logis de l'élu. Là, elles attendirent un nouveau sabbat, subsistant de rats et de batraciens attrapés au détour des caves et des mares.

Et l'attente prit fin

L'industriel recevait ce soir-là tous les adeptes des Frères de la «Corne noire». Le sabbat commença, comme chaque fois, par le sacrifice d'une poule blanche puis, le maître de cérémonie se tourna vers l'idole unicorne qui ornait le mur de la crypte et entonna l'hymne au Maître des Enfers. Les Hommes Serpents, jugeant le moment propice, se transformèrent et apparurent aux adeptes sous leur forme d'origine. Saisis par cette vision «dantesque», les Frères de la «Corne Noire» s'effondrèrent sur le sol, tétanisés. Jacques Semis, le grand prêtre, hurla au miracle, persuadé d'avoir enfin réussi à invoquer des démons mineurs.

«Ô! Démons du Septième Cercle, psalmodia-t-il, *par le sang versé et d'après le contrat passé entre votre Maître et moi, vous êtes à mes ordres jusqu'à la mort de l'un des deux partis, obéissez ou soyez maudits par le nom sacré du maître des Ténèbres».*

Les deux Hommes Serpents, avertis par Yig des tendances mégalomaniaques de Semis, se mirent à son service et perpétrèrent de nombreuses exactions contre les adversaires politiques et commerciaux du fou. Les deux créatures acquirent de plus en plus d'importance au sein de la secte, puis un jour, elles prirent apparence humaine devant les membres réunis. Devant un tel prodige, les adeptes furent certains d'être les élus du démon et d'avoir affaire à deux messies du Mal.

Devant le mysticisme forcené de ses compagnons, Semis, contre son gré, installa les deux créatures dans un appartement du 13 rue des Vallées. Pour leurs voisins (les Dos Lantos), les Hommes Serpents n'étaient qu'un jeune couple de 20/25 ans, des chercheurs indépendants effectuant des expériences sur les serpents.

A ce moment de l'histoire, la secte ne comprenait que quatre membres : le grand maître Jacques Semis et les adeptes Andrée Lemarie, Philippe Jansack et Patrick Carroi.

Sous l'impulsion de plus en plus forte des Hommes Serpents, la secte passa des pseudo rites sabbatiques aux sacrifices humains. La secte passa rapidement à 10 membres, tous recrutés dans les couches oisives de la société. Les victimes furent généralement choisies parmis les clochards et les «nouveaux pauvres», tous membres de ce quart monde ignoré et délaissé de tous. Semis y trouvait son compte, il laissait faire les deux Hommes Serpents et asseyait de plus en plus son pouvoir occulte sur les adeptes de la «Corne Noire».

Les sacrifices se succédaient au rythme de 2 à 3 par mois, et petit à petit, chez les déshérités, la psychose du tueur fou s'installa. La presse, malgré le nombre grandissant des disparitions, n'écrivit que de rares lignes sur ce «fait sans importance». Dans la demeure cossue du vieux Châtenay, les Hommes Serpents passèrent à la deuxième phase de leur mandat. Des cadavres exsangues immolés sur l'autel du Mal, ils firent les premiers rangs d'une armée de zombis créés, sans qu'ils en sachent réellement le mode d'emploi, par les membres eux-mêmes.

Les adeptes, secoués par la vision de ces corps sans vie déambulant dans les sous-sol de la villa, exigèrent des deux créatures qu'elles arrêtent leur production. Rien n'y fit, les Hommes Serpents poursuivirent la création de l'Armée de la Terreur sans tenir compte des remarques formulées.

6 mois plus tard, Semis demanda, pour la première fois, que les deux messies du Mal aillent exécuter un homme politique de premier rang. Pour les Hommes Serpents, le moment était venu de lier à tout jamais la vie des adeptes de la «Corne Noire» aux noirs desseins de Yig.

Les deux monstres contactèrent Seth pour lui faire part de l'avancement de leurs travaux. Le dieu les écouta puis, tournant son regard vers le Pacifique, entra en contact avec Maluava.

A des milliers de kilomètres de la France, au sud-est des côtes de la Nouvelle-Zélande, une jeune femme au corps bruni par le soleil célébrait, au milieu des membres de sa tribu, l'orgie mensuelle dédiée à Ktajalkess. Dans cette île sans nom, Maluava était la grande prêtresse du dieu serpent et sa compagne, Dertoze, celle de la nuit. Ensemble, elles dirigeaient la vie de la tribu. Dans ce double culte (Nyarlathotep et Yig), les prêtres officiant devaient être pures et sans trop de taches.

Le sabbat battait son plein, les deux prêtresses admiraient les prouesses de leurs adeptes en se tenant par la taille quand, Maluava fut soudain prise de tremblements, et, sous le regard de ses adeptes, s'effondra au sol en balbutiant en une langue inconnue. La prêtresse de Ktajalkess resta prostrée une heure durant. La tribu regardait Maluava sans mot, comme interloquée par la violence des mouvements du corps distendu. L'heure passa, et Maluava sortit de sa transe un sourire radieux aux lèvres.

«Que Ktajalkess soit remercié! entonna-t-elle, *le Grand Dieu m'est apparu et m'a dit :*

-Va vers le soleil levant, demande le chemin de la ville de New York, vas y, prends l'oiseau de fer et descends à Paris. Là-bas on t'attend.

Il me faut vous quitter et rejoindre les fils de Ktajalkess et répandre dans le monde le nom de notre Dieu».

La prêtresse embrassa sa compagne, choisit 10 des zombis de sa garde personnelle et entreprit à grande vitesse la traversée du Pacifique vers Los Angeles. Les morts-vivants étant d'anciens pêcheurs, le voyage se passa sans problèmes. La sorcière débarqua de nuit sur une plage californienne, renvoya ses zombis vers le fond des océans et fit de l'auto-stop pour rejoindre New-York. De ville en ville, elle usa de son pouvoir de fascination sur les hommes, laissant une trace sanglante de corps émasculés et de porte-feuilles vides. Arrivée dans la ville tentaculaire, elle prit au piège un riche armateur, le dépouilla de ses possessions de valeur et quitta le sol américain au moment même où, par désespoir, le milliardaire sautait du salon panoramique de Kennedy Airport.

Réceptionnée à Paris par Jacques Semis, Maluava entra dans la maison du 3 rue Voltaire et promit aux membres de la secte le bien le plus précieux : la vie éternelle.

LE PREMIER ENLEVEMENT : Le 5 janvier 1986, les Hommes Serpents repérèrent, sur la pelouse enneigée d'un parc, une jeune femme poussant un landau. Usant de leur pouvoir de mimétisme, l'un d'eux prit l'apparence de la jeune mère et l'autre les traits d'un vieil homme. Ce dernier aborda la femme et lui demanda de l'aider à monter les quatre étages du bâtiment dans lequel il habitait. Laissant son bébé à la garde d'une fillette



de ses amies, la mère accompagna le «vieux» jusqu'à sa porte et redescendit pour récupérer son enfant. En bas, la fillette jouait dans la neige sans le landau. En voyant la mère se ruer vers elle, la petite fille prit peur et se mit à pleurer. La femme, ivre de douleur, ne posa pratiquement pas de questions et se mît à battre la fillette à tour de bras. Alertée par «un ami qui vous veut du bien», la police arriva sur les lieux, emmena la fillette à l'hôpital et la mère au poste. La jeune femme expliqua son geste et demanda une enquête. Sur le témoignage d'une vieille dame, il fut établi que c'était la mère elle-même qui, après être entrée dans l'immeuble, s'était emparée de l'enfant et avait disparu en direction de la «Route de Versailles» (N186). La mère s'insurgea, donna l'adresse du vieil homme et cria au «coup monté». Après enquête, il fut établi que le vieillard n'existait pas, mais le témoignage de la vieille dame se recoupant avec celui de la mère sur l'incident du vieil homme, la police conclut à un enlèvement.

Ce kidnapping fut le premier d'une longue série qui devait amener à ce que les journaux appelèrent : l'affaire de la Butte Rouge.

L'explication de l'affaire est simple : une fois le premier Homme Serpent entré dans l'immeuble avec la jeune femme, le deuxième, sous les traits de la mère, aborda la fillette, la remercia et prit le landau pour rejoindre le domicile de Jacques Semis. Dans l'immeuble, le premier des monstres se confondit en remerciements pour le coup de main de la jeune femme, attendit qu'elle redescende deux étages, se transforma en humain passe-partout et, profitant de l'altercation entre la mère et la fillette, disparut pour rejoindre son acolyte.

LA MAIN MISE : Au soir de ce premier jour, les quatre premiers membres de la secte furent invités par Maluava à assister à la création de la Potion de Jouvence.

Dans la crypte souterraine du 3, rue Voltaire, la sorcière, vêtue de sa seule nudité, entra accompagnée de trois zombis et des deux Hommes Serpents sous forme serpentine. L'un des deux enfants de Yig, tenait dans ses bras le petit corps gesticulant du bébé kidnappé. Maluava attacha le petit être sur la pierre du sacrifice, brandit un couteau et le plongea, dans un feulement de panthère, au centre de la poitrine juvénile. Les Hommes Serpents détachèrent l'enfant et recueillirent le sang rouge et pur dans une coupelle. Une fois le petit corps vidé de sa substance vitale, la grande prêtresse, d'un coup de poignet, éclata la cage thoracique du bébé et en sortit le jeune coeur palpitant. Mélangeant chaque ingrédient en prononçant les mots impies, Maluava confectionna son immonde potion. La préparation terminée, deux des zombis apportèrent sur l'autel encore souillé du sang de l'enfance, un homme d'une trentaine d'années visiblement au bout du rouleau.

«Regardez, chuchota Maluava, *regardez la puissance de nos Dieux»* et elle fit ingurgiter de force une dose de potion au prisonnier qui s'effondra sur le sol pris de convulsions lui disloquant le corps. *«Ne vous inquiétez pas*, reprit la sorcière, *si ce déchet humain souffre, c'est qu'il n'a pas la foi, mais pour vous, adeptes du Grand Serpent, le passage à la jeunesse éternelle se fera sans heurt».*

L'homme resta ainsi une dizaine de minutes puis se remit debout. Dans ses yeux, se lisaient une terreur immense et une folie profonde. Deux zombis le prirent sous les bras et le menèrent au centre de la crypte. Les Hommes Serpents s'approchèrent de l'humain terrifié et, pendant plus de deux heures, lui firent subir un nombre incroyable de tortures, laissant sur le sol des pans entiers de chair sanglante et fumante au milieu des cris de souffrance de leur victime. Le point de non retour étant presque atteint, les deux créatures laissèrent à regret la chose vaguement humaine qui ne faisait plus que gémir. Maluava s'avança et versa au milieu de la bouche édentée une nouvelle dose de potion. Le corps, incapable de se mouvoir, sembla s'éclairer de l'intérieur, puis, petit à petit, se reforma et se recolla pour, au bout d'une heure, reprendre sa forme originale sans que la moindre cicatrice ne soit visible.

Face à un tel miracle, les adeptes se prosternèrent devant Maluava en hurlant le nom de Ktajalkess et celui de Semis.

Fort de ces marques de soumission, Semis s'avança et tendit les mains pour recueillir un peu de la potion donnée au prisonnier. Maluava l'écarta et lui offrit une autre coupe. Le maître de la secte porta le calice à ses lèvres et en but une gorgée. Dans la



crypte, les adeptes attendaient de voir si leur chef allait se rouler par terre dans les affres de la douleur. Une minute se passa, mais rien n'arriva, et d'un même mouvement, ils se ruèrent sur la coupe que Semis tenait entre ses mains crispées.

La potion fournie aux adeptes de Yig n'était pas tout à fait la même que celle ingurgitée par le cobaye. Cette dernière comportait un ajout : un extrait de venin de serpent corail.

(Pour plus de détails, voir «nouveaux sorts»: la Potion de Jouvence, page 136).

Entre le 5 janvier et le 15 mai, 7 enfants furent enlevés par les Hommes Serpents, selon un scénario identique, plongeant la petite ville dans la psychose «Lindbergh».

LE CHANTAGE : Un mois plus tard, Jacques Semis fut réveillé en pleine nuit par d'horribles cris venant de la cave. Malgré tous ses efforts, il ne put y accéder. La porte de la cave était gardée en permanence par trois zombis à l'allure peu engageante.

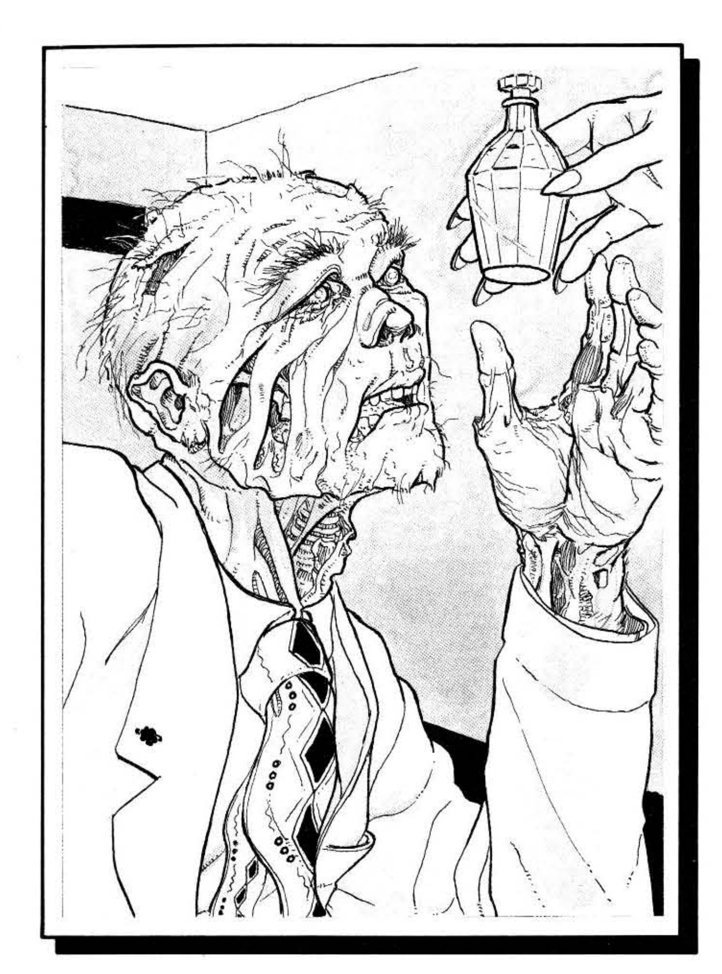
Sommés par le maître des lieux d'ouvrir la crypte, les Hommes Serpents lui rirent au nez mais lui promirent que le soir même, il pourrait y aller sans entrave avec les autres membres fondateurs de la secte.

La nuit tombée, les quatre humains, Maluava et les Hommes Serpents se réunirent dans le sous-sol où résonnaient les cris de douleur d'un homme. Le décor de la crypte avait changé. A la place du satan de pacotille, une immense plaque de verre brillait dans le clair-obscur des chandelles de graisse noirâtre. Maluava alluma les spots ocres du plafond et, de la plaque de verre, surgit un gigantesque hologramme représentant Yig dans toute sa splendeur.

«Regardez, pauvres débiles, éructa la sorcière, *regardez le vrai visage de votre Dieu et admirez la puissance de sa traîtrise».*

Se faisant, trois zombis entrèrent dans la crypte, escortant un homme aux yeux fous et aux muscles lâches. Malgré le choc de la vision de l'hologramme, les adeptes ne purent retenir un mouvement de recul face à la vision de ce corps vivant en décomposition.

«Voyez humains ce que l'absence de potion dans vos veines produit sur vos frêles structures, déclara l'un des Hommes Serpents, *vous avez devant vous le premier des cobayes qui a reçu la jeunesse éternelle, cet homme en avait bu 3 jours avant vous, regardez ce que vous allez devenir».*



Les adeptes, cloués sur place par la violence des sous-entendus, assistèrent sans un mot à la déchéance du cobaye humain.
Devant eux, l'homme se mit tout doucement à se liquéfier, puis à tomber en morceaux de tailles diverses. Mais le plus horrible, était que l'homme en manque, s'arrachait lui-même des morceaux entiers de chair pour essayer de se régénérer en se mangeant. Le coeur au bord des lèvres, les membres de la secte regardèrent Maluava éparpiller les restes poudreux de l'humain d'un souffle.
«Marchez droit, leur dit-elle, *ou il vous en cuira!».*
Et dans un rire cristallin, elle quitta la crypte flanquée des deux Hommes Serpents.

LE POT AUX ROSES : Tout en effectuant de basses besognes, les adeptes de la secte devaient fournir aux Hommes Serpents des corps pour l'armée de cauchemar qu'ils créaient. La nuit venue, ils couraient les cimetières pour en extraire les corps fraîchement enterrés. Ce petit manège aurait pu durer très longtemps, si, un soir, ils n'étaient tombés sur une tombe vide, dont le fond était percé d'un trou large de 70 cm. Les adeptes, épuisés par la création des zombis, n'y firent pas trop attention et rentrèrent bredouilles sans rien dire aux Hommes Serpents. Sous terre, quelques mètres plus bas, des monstres aux allures canines apportaient à leur mentor le corps glacé pris à la terre.

Dans sa caverne tapissée d'étoffes, Langlois, le mentor de la tribu des dégénérés aux allures canines, regardait ce corps appétissant tout en pensant à ce qu'il devait faire pour que la pénurie de nourriture ne prélève pas un trop gros tribut dans son peuple.
Cela faisait quelques temps déjà qu'il surveillait, par l'entremise de ses concitoyens, la petite troupe de pilleurs de tombes.
La découverte des relations entre les pillages, les enlèvements et le duo des Hommes Serpents ne cessait de le laisser perplexe.
Il se trouvait devant un grave problème. Légalement il était mort depuis 12 ans (voir scénario, «Rencontre avec les Investigateurs»), d'un autre coté, il devait faire face à une famine et connaissait les auteurs des kidnappings. Son physique disgracieux, son absence de 12 ans et sa prudence envers les Hommes Serpents le firent pencher pour une solution de remplacement.
Il allait joindre un vieil ami d'enfance et lui mettre entre les mains de quoi démarrer une enquête, faire arrêter les auteurs des enlèvements et stopper l'hémorragie de victuailles.

MAINTENANT
(Mise en place de la campagne)

LE CHOIX

Vous devrez choisir parmi les joueurs celui qui sera l'Ami d'enfance de Langlois. Ce choix effectué, vous donnerez à l'élu l'Encart n°3 qui lui permettra de se saisir d'une tranche oubliée de son enfance et de connaître un peu plus le personnage de Langlois. Si vous vous servez des personnages pré-tirés, ce sera obligatoirement le joueur ayant la fiche de Albert de Chateau Dupont.

Attention, le personnage choisi devra avoir au minimum 40 ans.

LE DEBUT DE L'AVENTURE

Ce scénario commence à 0h30 dans la nuit du 19 au 20 mai 1986 lorsque le téléphone se met à sonner dans l'appartement de l'Investigateur choisi. Dès cet instant, pour vous, Maître du Jeu, débute la lourde tâche d'amener votre interlocuteur à venir au rendez-vous de Langlois.

L'aventure se présente en deux volets

1) Langlois et l'initiation des Investigateurs

Langlois est un sorcier très puissant. Il n'est pas avare de bons conseils mais, sachant le prix à payer pour obtenir les résultats les plus probants, il ne dépensera pas un Point de Magie pour les Investigateurs, sauf en cas de force très majeure.
Les personnages pourront s'initier au Mythe de Cthulhu et apprendre les sorts qu'ils voudront en puisant dans la bibliothèque de leur hôte. L'apprentissage d'un sort sera diminué des trois quarts de son temps de base.
Attention: dans l'antre des monstres dégénérés, vous devrez faire en sorte, que les Investigateurs ne soient pas trop curieux, qu'ils ne se promènent pas tout seuls dans les couloirs. Mais, si le désir de tout visiter les obsède, Langlois ne s'y opposera en rien, tant pis pour la Santé Mentale des personnages.

2) L'enquête en ville

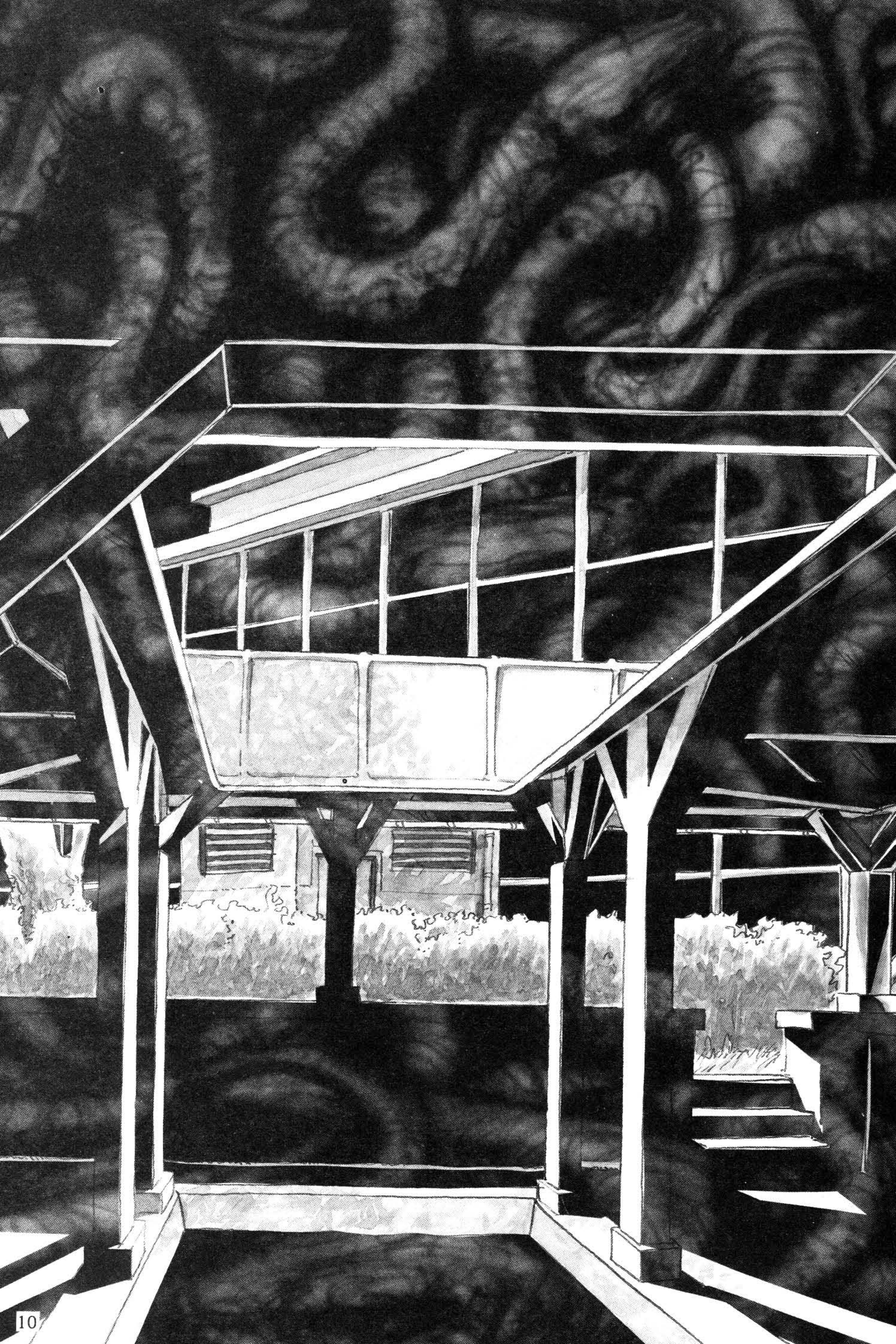
Partie classique de toute aventure de l'Appel de Cthulhu, la recherche des indices et des preuves se fera sur les lieux décrits dans le scénario. La mairie, les églises et autres endroits qui ne sont pas définis ici, il vous faudra les inventer de toutes pièces.

Petit résumé des différents protagonistes de «l'ami d'enfance»

MALUAVA : Cette très belle femme d'une trentaine d'années, est la co-maîtresse d'une île perdue dans le Pacifique. Eduquée par sa mère aux arcanes de la magie noire, Maluava devint grande prêtresse du culte de Yig (Ktajalkess sur l'île) et partage le pouvoir avec sa compagne, la prêtresse de la nuit. Elle préserve sur la Terre l'image de Ktajalkess. Malgré une légende du cru qui dit que la Grande Prêtresse du Serpent mourra de la vision de son dieu, Maluava accepte d'aider les Hommes Serpents, laisse le pouvoir à son amie et, traçant une piste sanglante, débarque à Paris pour inféoder les membres de la secte de la «Corne Noire».

JACQUES SEMIS : Féru d'occultisme depuis son plus jeune âge, l'industriel châtenaisien espère, depuis bien longtemps, contacter Satan et, en échange de son âme, prendre un ascendant primordial sur la politique du pays. Dangereux mégalomane, Semis se débarrassa de sa famille, s'immisça dans l'agro-alimentaire, imprima dans les pays du tiers-monde ses volontés de monoculture, épuisa les sols et vendit à tous ces pays des engrais de piètre qualité.
Continuant, à coup de meurtres et de chantages, à gravir l'échelle de l'occultisme noir, il créa sa propre secte avant de tomber dans le piège de Yig.

MARC LANGLOIS : La jeunesse de Langlois fut sage, studieuse et étrange. Ce «premier de la classe», sans grande beauté, passait son temps à lire des ouvrages sur l'occultisme la nuit et le jour, comme paravent, des livres de vulgarisation scientifique. C'est pendant cette époque, qu'il devint «l'ami d'enfance» de l'Investigateur. Après de brillantes études primaires et secondaires, il entra à l'université pour suivre des études de biologiste. Il en sortit avec une multitude de diplômes et se spécialisa dans l'étude de la faune souterraine. Contrairement à bien de ses confrères, il ne fit parler de lui qu'à sa mort, grâce au message insolite qu'il laissa avant de disparaître.



SCÉNARIO N° 1

L'ami d'enfance

L'ami d'enfance

1/ LE COUP DE TELEPHONE

O h 30 dans la nuit du 19 au 20 mai 1986, dans l'appartement du personnage choisi, le téléphone sonne.
Pour savoir si la sonnerie réveille l'Investigateur, faites-lui effectuer un Jet de Chance. Si le jet est réussi, il se réveille. Si le jet est raté, faites-lui en faire un autre avec un bonus de 10% cumulatif. Tant que le personnage ne s'est pas réveillé, faites-lui lancer les dés, tout en sachant qu'entre deux jets, il se passera une heure. Vers 6 heures du matin, s'il n'est toujours pas réveillé, il faudra recommencer la nuit suivante. Langlois ne cherchera à contacter son «ami» que pendant 3 jours, après quoi, il fuira, laissant le monde dans les griffes de Yig.

Si le personnage se réveille et décroche :

A l'autre bout du fil, une voix rauque et tremblante se fait entendre. Langlois se présente. Après les quelques banalités d'usage, il lui demande de venir le retrouver le lendemain soir, près du «Plateau des Vents» à Châtenay Malabry.

«J'ai de gros problèmes, dit-il, *amène des amis.»*

Puis il raconte qu'il croit connaître les auteurs des kidnappings perpétrés dans sa ville, que «ces monstres de perversité» l'ont démasqué et cherchent à le faire taire.

En réponse (ou non) à la question du «pourquoi il n'a pas averti la police ?» :

Il répondra qu'un homme ayant disparu depuis 12 ans, débarquant dans un commissariat de police, criant qu'il connaît les auteurs d'enlèvements non explicités par elle, aurait bien des chances de terminer au violon ou pire, à l'asile.

En cas de questions précises sur sa disparition ou sur son silence de 12 ans :

Après avoir donné tous les détails de leur rencontre dans les bois, Langlois sera comme paniqué et coupera la communication en prétextant un manque de pièces car il téléphone d'une cabine publique.

En cas de refus de l'Investigateur :

Un jour plus tard, une petite voisine (ou une fillette de sa connaissance) sera enlevée de la même manière que les autres enfants. Langlois retéléphonera à son «ami» en lui disant qu'il l'attend, le soir même, avec ou sans ses amis, mais qu'il ferait bien de les prévenir et de se presser car le temps dans ce genre d'affaire est toujours compté.

Si «l'ami» refuse une 2ème fois, voir l'Encart n°8.

2/ LA RENCONTRE AU COIN DU BOIS EN HAUT DE LA RUE DE L'EGALITE *(voir Encart n°6)*

Langlois reste caché dans le sous-bois et ne se manifeste que par un petit sifflement strident au moment où les Investigateurs passent près de lui.
Conscient de son aspect, il leur demandera de ne pas chercher à le voir, avant qu'il ait fini de raconter son histoire.
Si un ou plusieurs Investigateurs cherchent à voir le visage de Langlois, ils doivent effectuer, chacun, un jet de Trouver Objet Caché. Ceux qui réussissent ce jet pourront apercevoir entre le feuillage d'un bosquet, un crâne difforme, dépourvu de poils et de couleur grisâtre. Faites-leur alors faire un jet d'Idée -30% pour vérifier qu'ils comprennent ce qu'ils viennent de voir. Dans ce cas, un jet sous la SAN est nécessaire. Il provoquera la perte de 1D6 Points de SAN s'il est raté et de 0 Points de SAN dans le cas contraire. Même s'il le réussit, «l'ami» perdra 1D3 Points de SAN, car dans ce cas, il aura reconnu Langlois.
Si les Investigateurs découvrent le visage de Langlois, et comprennent ce qu'ils ont vu, le monstre commencera par les houspiller en leur disant que la curiosité est un bien grand défaut et qu'ils devraient avoir un peu plus confiance en l'homme.

L'histoire que raconte Langlois :

Cette histoire est résumée en quelques lignes dans l'Encart n°4, pour ceux qui préfèreraient une introduction moins longue.

Le monstre ne s'adresse qu'à son ami

«C'est bien gentil à toi (nom de l'ami) *d'être venu. Tu dois te demander ce qui peut me faire réapparaître aujourd'hui ???!!. Je vais répondre à tout cela, mais s'il te plait, ne m'interromps pas !*

Après une courte pause

«Si tu es toujours le même, tu as pu lire mon dernier message gravé sur le mur de la salle du syphon «du centre de la terre», mais aujourd'hui il faut que je te parle de ce qui se trouve derrière ce goulet. Après avoir dévissé de la paroi, je suis resté environ 3 heures sans connaissance. En fait, je ne suis tombé que de 6 mètres et je n'avais pas grand chose, à part une fracture ouverte à la jambre droite. Je perdis dans la chute tout mon matériel et, n'ayant donné à personne la date de mon retour, je décidais d'entreprendre l'ultime voyage de Jules Verne. Après t'avoir écrit une dernière lettre, je plongeais dans une eau aussi glacée que celle du Styx. Je crus ma dernière heure arrivée tant la rivière me ballottait de haut en bas et de gauche à droite.
Ma tête cognait de part et d'autre du goulet de pierre et mes poumons prêts à exploser me réclamaient de l'air frais. Quand, sentant mon âme s'échapper pour rejoindre les noirceurs abyssales, je perdis connaissance. Je ne sais le temps pendant lequel je suis resté sans me mouvoir, mais une douleur lancinante à la jambe me ramena à la conscience. Autour de moi l'air était empuanti par les miasmes de la mort, je me relevais en maudissant ce dieu sans coeur qui me laissait nu dans cet endroit où la vie devait être une injure.
Je t'épargnerai le récit des douleurs que me causèrent la faim et la folie, mais sache, qu'après quelque temps, je trouvais en arpentant cette gigantesque grotte, deux superbes silex qui me permirent d'enflammer un lambeau de ma chemise et de voir ce qui fit ce que je suis maintenant.
Autour de moi s'étendait une suite sans fin d'étranges tumulus de pierres noires, recouverts de glyphes innommables. Leur seule vue faillit me rendre encore plus fou que je ne l'étais. N'ayant d'autre alternative que la survie, j'entrepris l'exploration de ce qui m'apparut, par la suite, être une immense nécropole d'un âge pré-glaciaire.
Ce n'est que plus tard, la faim aidant, que je me mis à dévorer les corps momifiés de cette race dont rien ne reste dans la mémoire de l'homme. L'aspect et l'odeur de ces êtres difformes me rendirent malade avant même de goûter leurs chairs putrides, mais les instincts que notre société s'efforce d'effacer resurgirent, faisant de moi un vautour souterrain.



Après une longue période de désarroi mental, où restant prostré le long d'un mur, je léchais tel une bête, la plaie purulente de ma jambe, la raison se réinstalla dans mon crâne. J'entrepris alors la visite de ce qui allait être mon logis pendant 10 longues années.
Il me fallut plusieurs temps de sommeil pour trouver, cachée derrière un amoncellement de morceaux de poteries bizarres, l'entrée d'une seconde caverne de dimensions plus humaines. Là, se dressaient d'innombrables plaquettes d'un cuir luisant, couvertes d'une écriture sans rapport avec la pensée humaine. Tu peux te douter de l'incroyable déception que j'éprouvais face à une telle mine de renseignements incompréhensibles pour l'être que j'étais alors.
On dit que la chance sourit aux audacieux, et je t'assure que ce n'est pas vain mot, car, escaladant les degrés branlants d'une de ces bibliothèques, je découvris ce qui fut ma «pierre de Rosette». Les signes inscrits sur cette tablette n'étaient pas très courants mais mes talents de linguiste me permirent de découvrir la clef de ce langage d'un autre âge.
Il me fallut 9 ans d'un travail de fourmi pour parvenir enfin à déchiffrer ma première tablette et ce que j'y lus me plongea dans un abîme de terreur abjecte: il y était écrit qu'en des temps où même l'univers vagissait, des créatures que le langage humain ne pourrait décrire, parcouraient l'éther en vastes formations de combat, engloutissant dans leurs gueules sans fond des mondes entiers, tout en se faisant la guerre pour le simple plaisir de mourir.
Trop obnubilé par mes recherches, je ne pris conscience de la dégradation de mon corps qu'une fois la mutation irréversible. Pleurant sur mon humanité perdue, je me remis à l'ouvrage et découvris, au sein des tablettes impies, l'immense pouvoir que l'homme civilisé a oublié. Je réunis toutes les tablettes de cuir au centre de la première caverne en une immense pyramide luisante et partis vers la ville de mon enfance.
Depuis (prénom de l'ami), *je vis avec quelques amis dans ce charmant endroit.»*

Langlois s'adresse à tous les Investigateurs
«Il est temps pour moi d'apparaître au grand jour, mais je tiens à vous dire que mon aspect extérieur risque d'en affoler plus d'un. Aussi, je vous demanderai de bien vouloir vous contrôler un minimum pour ne pas ameuter tout le voisinage. Si vous êtes prêts ...... j'arrive.»

Faites effectuer aux Investigateurs un Jet sous le SAN, comme expliqué en 2/ (Rencontre du coin du bois).

3/ L'ANTRE DES «DÉGÉNÉRÉS» (PLAN N°1)

a - l'arrivée

Une fois les Investigateurs remis du choc, Langlois les emmène vers une brèche dans le mur du cimetière. Au moment de franchir le trou, il se retourne et appelle les 6 «dégénérés» qu'il avait camouflés dans les fourrés, en cas de coup dur. Langlois précède ses amis jusqu'à une vieille tombe.
Après avoir frappé 3 coups sur la dalle vermoulue, celle-ci s'entrouve laissant voir aux Investigateurs un sombre puits plongeant vers l'enfer. Une odeur nauséabonde monte de la sépulture.
Langlois allume la torche qui se trouve dans un coin de la tombe, précède les Investigateurs et descend dans la terre. Ce sont les monstres qui ferment le caveau.

P.S. : tous les puits de ces souterrains sont munis d'échelles de bois très solides, ne pouvant se briser sous le poids des Investigateurs.

1/ Croisée des chemins

Il s'agit de l'arrivée du puits d'entrée dans la galerie principale. Les galeries ont toutes un diamètre de 1,50 m, ce qui oblige les Investigateurs à marcher constamment courbés.
Lancez 1D100 sous CONx5 pour savoir si les Investigateurs ne s'évanouissent pas à cause de l'odeur pestilentielle qui règne dans ces couloirs. S'ils le ratent, ils sombreront dans l'inconscience et seront directement déposés par les monstres dans la pièce n°9.

2/ et 3/: voir plan n°1

PLAN N°1

ANTRE DES GOULES
Réseau en coupe

A

± 4,5 m

Verrière

Antony

Verrière

Pierre tomballe

Vélizy

Légende :

A Entrée des souterrains
1 Croisée des chemins*
2 Couloir principal
3 Sortie vers les autres cimetières + direction
4 Centre du réseau*
5 Couloir d'accès au coté Langlois
6 Carrefour de Langlois
7 La bibliothèque*
8 Carrefour
9 Quartier de Langlois*
10 Salle commune*
11 Dortoir des goules*
12 Niche de la lance*
* Voir descriptif

4/ Le centre du réseau

C'est l'intersection entre le puits de descente principale et un petit couloir menant d'un côté, au dortoir des monstres (11) et de l'autre, vers la bibliothèque. L'accès à cette pièce est clos par une pierre tombale de marbre noir, où est inscrit :

«ci-git,
Maurice Lavois
1895 - 1918
Mort au champ d'honneur
La Patrie reconnaissante»

Le puits continue jusqu'à la salle-à-manger (10).

Langlois pourra demander aux Investigateurs s'ils veulent se rafraîchir un peu et visiter les lieux avant de commencer à parler du sujet qui les concerne (sans trop insister).

Si oui ——— allez en (10) ou (11), [au choix]
Si non ——— allez en (5)

5/ et 6/ : couloirs

7/ La bibliothèque

C'est une grande caverne de 10 m de haut sur 14 de long et 7 de large. Le sol est recouvert d'un patchwork de tapis de tous genres, plus ou moins moisis mais d'une facture très raffinée. Les murs sont garnis d'étagères pleines de livres d'occultisme et de livres du Mythe. ***(voir livres 1 à 4), page 37.***

Le mur du fond, et celui de droite, sont recouverts des tablettes de cuir luisant découvertes par Langlois. Toute personne essayant de lire ces tablettes sera prise de vertiges (leur texture et les signes inscrits sont tellement impies, que ce personnage se sentira comme happé par un maelstrom d'images tourbillonnantes).

Si un personnage reste plus de 2 minutes fasciné par les tablettes faites lui faire Jet sous la SAN (0/1D4).

Au pied de ces murs, se trouve une pile de feuillets manuscrits traduisant 10 % des tablettes entreposées.

Langlois n'empêche personne de fouiller dans sa bibliothèque, mais tuera toute personne volant l'une de ces pièces (si un Jet de Pick-Pocket et un de Dissimuler sont ratés - les deux Jets sont nécessaires).

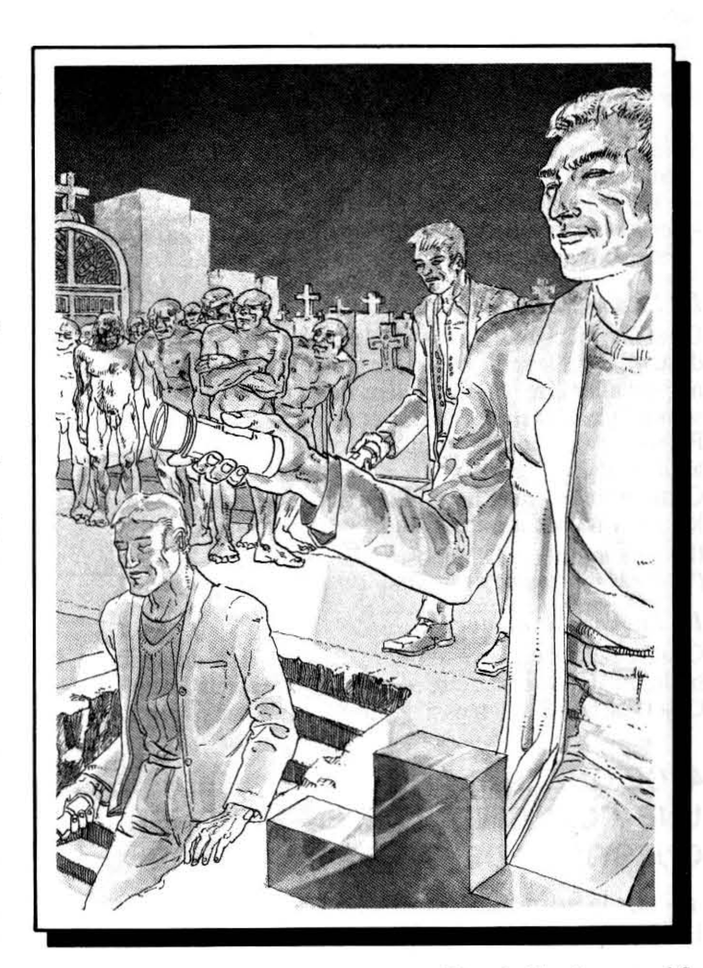
Pour tuer les personnages indélicats, Langlois appelera 1D20 monstres. Cinq s'occuperont des voleurs et les autres surveilleront les «innocents».

Les «dégénérés» mettront 2 minutes pour arriver. Ils seront 1D6 de type 1, et le reste de type 2. ***(Voir «Monstres et Animaux» du scénario, page 35).***

Les traductions correspondent au livre n°5 détaillé page 37.

Pour trouver les livres du culte, il faudra réussir un Jet de Recherche en Bibliothèque + un Jet de Trouver Objet Caché par livre.

La pièce est éclairée par des néons, suspendus à 5 mètres du sol. Au fond de la salle, une nouvelle pierre tombale sert de porte menant vers la salle (9).



9/ Les quartiers de Langlois

Cette pièce est close par une pierre tombale où est marqué :

Marc Langlois 19.. - 1974

«Où que tu puisses être, reposes en paix»

(la date de naissance dépend de l'âge de l'ami choisi).

Il s'agit d'une caverne de 18 m x 5 m faisant 6 m de haut. Les murs sont tapissés de feutrine de couleur noire. Au centre de la pièce, se trouve un fauteuil de marbre noir, incrusté de glyphes d'os humains, les accoudoirs sont terminés par deux crânes aux formes sans aucune référence terrestre. Le dossier, haut de 2 m, semble luire dans le clair-obscur. Encastré dans le sol de la grotte, un gigantesque pentacle, de 4 m de diamètre, fait de tubes au néon, diffuse une lumière nacrée, faisant ressortir les incrustations d'os du fauteuil.

Au fond de la pièce se trouve un petit lit à baldaquin, et à côté, une table de nuit en verre dépoli gravé de motifs géométriques. Sur cette petite table il y a une lampe de chevet, ayant un abat-jour de couleur ivoire, décoré d'un dragon multicolore et du signe des Chouans.

Pour se rendre compte que l'abat-jour est fait de peaux humaines tatouées, il faut réussir un jet en "Médecine". Il faut, en outre, réussir un jet de Trouver Objet Caché pour y remarquer le double S des nazis.

Face au fauteuil, une liseuse et sur celle-ci, des fragments du Nécronomicon en version originale, dispersés dans un cahier de feuilles en matière plastiques ***(Voir livre n°6, page 37).***

Dans le coin opposé au lit, il y a une table de chêne entourée de 10 chaises.

10/ La salle commune

- C'est la plus grande grotte du réseau des monstres de Châtenay
- cette cavité fait 20 m de long, 12 de haut et 15 de large.
- il s'agit de la salle-à-manger/cuisine, salle de repos des monstres.
- Langlois ne poussera pas les Investigateurs à y entrer, mais s'ils le désirent, ils le peuvent.
- à l'intérieur il règne une douce pénombre. Au fond de la pièce, une immense table, tachée de sang, est entourée de 30 tabourets.
- à tout moment, il y a 85 % de chance pour que les monstres soient à table. Si c'est le cas, faites faire à chaque Investigateurs un Jet sous la SAN (2/1D10+1 points de SAN perdus), car la vision de ces êtres grisâtres, dévorant à pleines dents les corps à demi-pourris d'êtres humains, n'est pas des plus réjouissantes.
- dans un coin, il y a un poste de télévision allumé et, regardant le spectacle, 3 monstres extasiés (il s'agit d'un cadeau de Langlois). Sur le mur ouest, des radiateurs diffusent une douce chaleur.
- le sol de la pièce est en terre battue.
- l'entrée de la salle venant des quartiers de Langlois est close par une pierre tombale vierge de toute marque.

11/ Le dortoir des monstres

C'est une pièce très sombre de 16 m de long sur 6 de large et 5 de haut. C'est le seul endroit, de tout le réseau, où un aventurier ne peut aller. Très jaloux de leur intimité, les monstres «tabasseront» (sans le tuer) l'indiscret à concurrence des 2/3 de ses Points de Vie, puis iront déposer le malheureux dans l'une des tombes déjà pillées.

Cette pièce est remplie de lits à étage, fermés de rideaux en loques. Une odeur putride y plane en permanence.

Il y aura toujours 1D8 monstres de type 3 dans le dortoir. ***(Voir «Monstres et Animaux» du scénario, page 35).***

12/ La niche de la lance

Cette cavité se trouve derrière les étagères du fond de la bibliothèque et ne peut être découverte que par un Jet de Trouver Objet Caché - 20 % réussi. Pour plus de détails voir Scénario.

4/ CE QUE DIT LANGLOIS, UNE FOIS CHEZ LUI, EN REPONSE AUX QUESTIONS DES INVESTIGATEURS

a - sur la source d'électricité

Langlois s'est branché sur la ligne électrique du gardien du cimetière et a volé les ampoules dans un bazar du coin.

b - sur la source d'approvisionnement en livres

Langlois restera très vague et avouera (si un Jet d'Eloquence est réussi) qu'il pille quelquefois des bibliothèques privées et même publiques, «car, dira-t-il, on trouve plein de choses étonnantes dans ce genre d'endroit.»

c - les révélations de Langlois

- Les enlèvements sont commis par une secte d'adorateurs du Mal, d'un genre un peu spécial. Pour eux, le Diable n'existe pas, mais ce sont d'innommables démons qu'ils invoquent. Ces «Dieux» ont pour noms Nyarlathotep, Cthulhu, et d'autres bien plus terrifiants encore.
- ces adeptes sont les serviteurs d'une puissante sorcière du nom de Maluava. Elle est arrivé à Châtenay 3 jours avant le début des kidnappings. Cette sorcière *(bien que Langlois ne l'ait jamais vue)* est elle-même dirigée par deux horreurs, appartenant à la race oubliée du Peuple Serpent. Ces deux Hommes Serpents ont un étrange pouvoir de mimétisme et peuvent arpenter la ville sans éveiller les soupçons et y perpétrer leurs crimes sans inquiétude.
- *(Langlois en est presque certain)* seule Maluava connaît la nature exacte des deux Hommes Serpents. Les deux monstres se cachent au milieu des adeptes. Les forfaits de ces êtres sans scrupule sont loin d'être terminés et tous se préparent à une invasion en règle du pays, grâce à une armée de morts-vivants.
  Puis il dit : «De plus, non contents d'enlever de jeunes enfants pour les immoler sur l'autel de l'Éternelle Jeunesse, ils pillent les tombes pour former les bataillons de leur future armée de conquête. L'heure est grave, et le temps presse pour réduire à néant les visées expansionnistes des Hommes Serpents. Pensez à l'horreur d'un monde où tout serait dirigé par des êtres auprès de qui Hitler ferait figure d'enfant de coeur. Alors, avant de vous donner d'autres précisions, il faut que je sache si vous acceptez cette mission.»

d - Autres questions

1. Pourquoi Langlois ne résout-il pas lui-même ce problème ?

Il ne le peut pas, car au grand jour, il ferait peur aux humains, et en plus, les pouvoirs des reptiles sont moins puissants sur les humains que sur les êtres de son espèce *(mensonge)*.

2. Les aidera-t-il à combattre ?

Oui, mais le plus tard possible et de manière indirecte, en appelant pour les aider d'autres amis à lui *(peut-être)*, en leur apprenant divers «trucs» pour découvrir leurs ennemis et même avec un peu de chance,en leur confiant une arme malheureusement très difficile à manier.

3. Qui sont les habitants de ces cavernes *(Encart n°16)*

Si les Investigateurs acceptent la mission :

Langlois se dirigera vers sa table de nuit et en sortira un parchemin de cuir rosâtre sur lequel est représentée, sous forme de bande dessinée stylisée, la formule permettant de découvrir les Hommes Serpents et l'effet qu'elle produit sur ces êtres.

le parchemin : ***Encart n°5.***

Puis il déplie une carte de la ville et montre l'emplacement du siège de la secte au 3, rue Voltaire.

Plan de Châtenay Malabry : ***Encart n°6.***

Il prend un papier où est inscrite la liste des noms présumés des adeptes de la secte. Deux de ces noms sont obligatoirement faux car ils appartiennent aux Hommes Serpents, mais il ne sait pas lesquels.

Liste des membres : ***Encart n°7.***

Puis Langlois demande aux Investigateurs de bien vouloir le suivre dans la bibliothèque. Une fois sur place, il fait pivoter sur ses gonds l'une des bibliothèques du fond, découvrant alors une niche dans laquelle se trouve une curieuse lance de 2 mètres de long dont le fer de couleur noire est recouvert de glyphes

immondes semblant luire dans la pénombre de son écrin de pierre.
Langlois raconte alors l'histoire de cette lance.

«Cette lance est, dit-on, celle d'un guerrier Picte appelé Brule, qui fut le garde du corps d'un roi nommé Kull. Ce roi vivait, il y a bien des lustres, au temps où l'Atlantide était encore hors des flots. La légende nous raconte que ce roi fut l'un des derniers grands guerriers à avoir affronté le Peuple Serpent, et à en avoir triomphé sans dommage.
Cette lance porte en elle un immense pouvoir mais elle tue celui qui n'en est pas digne.
Si l'un de vous veut la prendre, qu'il le fasse, mais s'il n'en est pas digne, que les Dieux le prennent en pitié.»

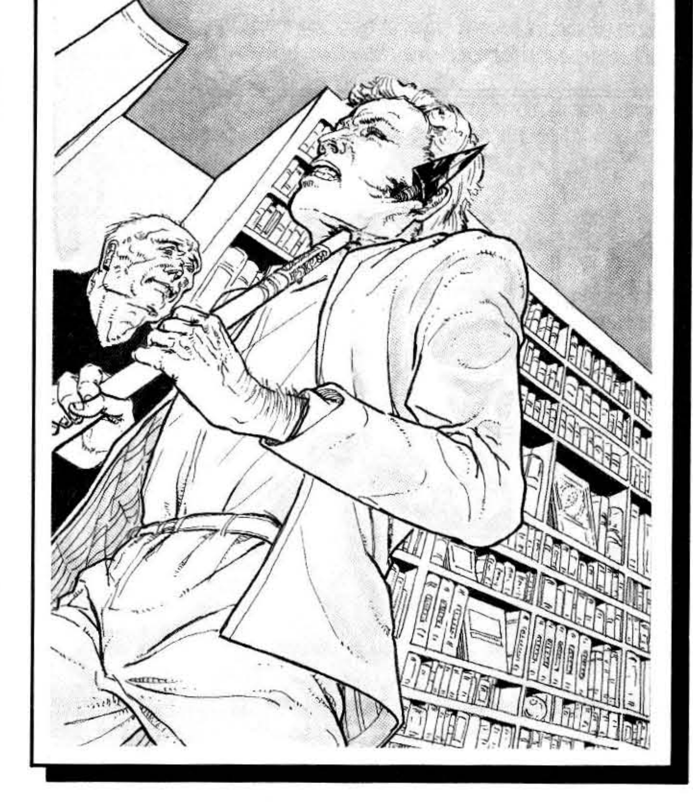
Voir objet magique n° 1, page 140.

Si les aventuriers refusent la mission et sortent directement :

Reprenez le récit au point du scénario où une petite fille, amie du personnage choisi, disparaît. Puis, s'ils continuent à refuser, continuez comme décrit dans ***l'encart n° 8.***

e - le retour vers la surface

Après avoir traversé toutes les galeries, les aventuriers se retrouvent à l'air libre. Langlois leur demande de lui ramener le parchemin ***(Encart n° 5)***. La durée de cette partie du scénario est de 6 heures au minimum (en temps fictif).
Dernière recommandation avant de partir : il ne faut pas que les Investigateurs aillent directement à la police, car Jacques Semis est un gros bonnet du coin et de toutes façons, on n'accuse pas sans preuve.
Les personnages ont gagné 5 % en Mythe de Cthulhu et peuvent, grâce à la formule, découvrir les Hommes Serpents.



5/ DANS LA VILLE

A ce niveau, c'est aux Investigateurs de prendre les rênes de l'aventure.

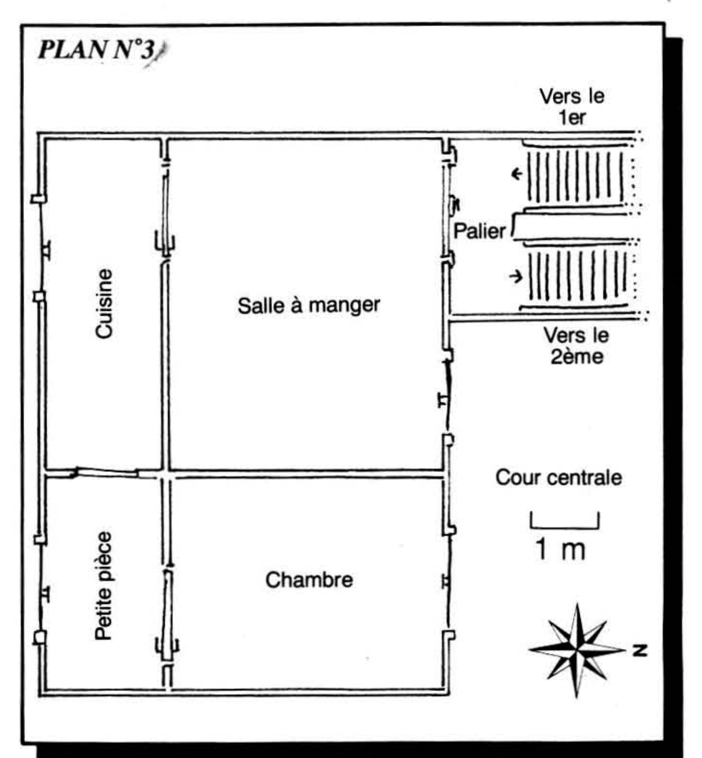
A/ le 13, rue des Vallées

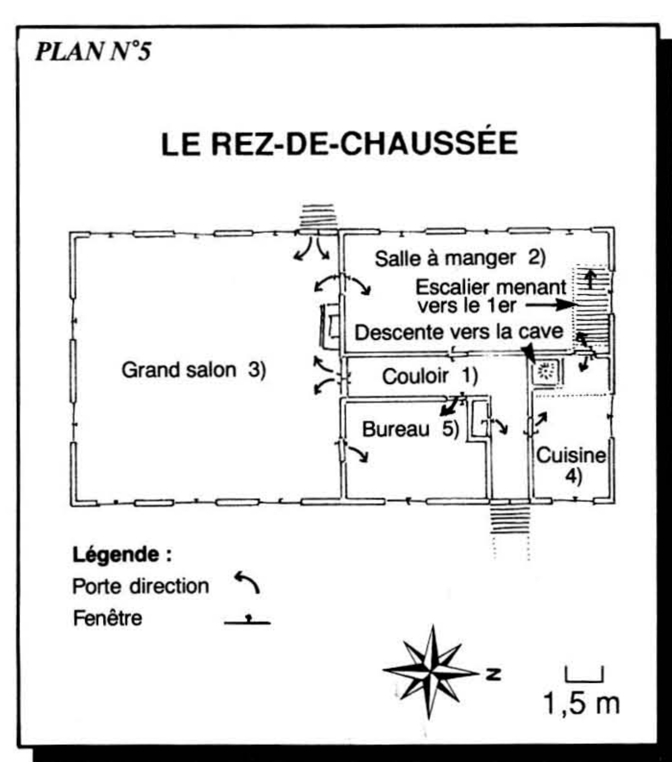
C'est ici qu'habitent les deux Hommes Serpents, au premier étage d'un petit immeuble donnant sur une cour pavée.

PLAN N°2

13 RUE DES VALLÉES

Jardin
Débarras des Hommes-Serpents
N
Vers RN 186
Rue Voltaire
Les Dos Lantos
WC
La cour
Escalier vers 1er et 2ème
Les SANTERS
Le 13
Rue des Vallées
Clinique des Vallées
RN 186
± 5 m
Rue du Lavoir
Vers église
École catholique
Vers RN 186
Rue Léon Martine
Vers rue Vincent Fayo





PLAN N°4

LE 3 RUE VOLTAIRE

Parc

N

Grille

Porte en bois fermée

Vers la cave N°2

Arbre

La tour

10

Mur d'enceinte avec tessons de bouteilles

1,2 m

Rue des Vallées

Cheminée

Garage

Chenil

9

RUE VOLTAIRE

Vers la cave à charbon

Portail

Place Voltaire

1. rez-de-chaussée

Ici habite un couple de Portugais et leurs 4 enfants, les DOS LANTOS. Pour eux, les locataires du 1er sont des jeunes gens très bien.

INDICES FOURNIS PAR LES DOS LANTOS :

Seulement sur un Jet d'Eloquence réussi.

- ce sont deux jeunes qui habitent ici depuis 2 ans.
- ils ne font pas de bruit et doivent travailler tous les deux de nuit. Ils quittent la maison vers 20 h 30 pour ne rentrer qu'à 6 h 30 du matin.
- de temps en temps, il y a une drôle d'odeur qui vient de chez eux (une fois par mois), mais ils ont expliqué qu'il s'agissait d'un produit d'entretien à base de chlore.
- ils sont un peu bizarres, car ils élèvent des souris blanches dans leur débarras en haut du 13 (**voir plan n°2**). Les jeunes du 1er sont chez eux entre 6 h 30 et 20 h 30.
- ils sont frère et soeur et s'appellent Lafourche.

2. en face des Dos Lantos

C'est ici qu'habitent les Santers, couple de jeunes mariés qui répondront la même chose que les Dos Lantos, sauf pour l'odeur, car ils ne l'ont pas encore sentie. Ce sont aussi des Portugais.

Il y aura toujours au moins l'une des deux femmes présente chez elle.

3. l'appartement des Hommes Serpents ***(Plan n°3)***

Planning de la présence des Hommes Serpents:

1/ 6 h 30-11 h 30 = dans la chambre, ils dorment

2/ 11 h 30-12 h 00 = réveillés, cuisine et chambre

3/ 12 h 00-14 h 00 = absents, ils déjeunent dans leur débarras ***(Plan n°2)***

4/ 14 h 00-20 h 30 = dans la chambre ou la salle-à-manger, à somnoler ou à étudier un livre ***(Voir livre n°7)***

Les Hommes Serpents quittent leur appartement vers 20 h 30 pour se rendre au 3, rue Voltaire.

Si les Investigateurs entrent dans la maison alors que les Hommes Serpents sont dans la période 1/, il leur faudra, chacun, réussir un Jet de Chance pour ne pas réveiller les monstres. En période 2/ et 4/, les Hommes Serpents attaqueront les Investigateurs s'ils entrent par effraction, puis fuiront par la chambre. En période 3/ les deux créatures seront aimables et répondront aux questions des Investigateurs (si celles-ci ne sont pas trop directement axées sur la secte et ses agissements). Dans le cas contraire, les Hommes Serpents éviteront de répondre et chercheront à connaître les noms et adresses des Investigateurs pour envoyer le soir-même 2 zombis les tuer et se débarrasser de leurs familles.

Description des pièces

La salle-à-manger

Pièce de 4 m x 5 m.

La porte d'entrée donne directement dans la salle-à-manger. Quand elle est close, il faut réussir un Jet de Mécanique - 20 % pour crocheter la serrure car c'est une porte blindée.

La pièce est agréable au regard. Ses murs sont tapissés de velours crème et sont agrémentés de peintures de Buffet; le sol est couvert d'un tapis de laine écrue. Sur le mur est, un grand buffet breton, au bois patiné par l'âge, prend toute la longueur de la pièce.

Le centre de la pièce est occupé par une table de bois recouverte d'un chemin de table en dentelle. Quelques fleurs s'épanouissent dans un vase en cristal de Sèvres.

L'éclairage est fourni par des appliques en forme de barres de direction de navire.

Dans le fond de la pièce, une porte vitrée donne sur la cuisine.

Indices

Dans le buffet, il y a un tiroir fermé à clef qui contient le télégramme envoyé par la sorcière Maluava, annonçant son arrivée.***(Voir Encart n°9).***

Pour ouvrir le tiroir : un Jet de Mécanique ou un Jet sur la Table de Résistance avec la FOR de l'Investigateur en actif et 9 en passif.

La cuisine

C'est une petite pièce avec bac à vaisselle en faïence, machine à laver, four à micro-ondes et autres robots domestiques. Le tout est brillant et propre.

L'électro-ménager ne doit pas beaucoup servir. Il y a une table en formica, 2 tabourets, un placard contenant de la vaisselle et une poubelle. La vaisselle n'a pas été faite.

Indices

Dans la poubelle, il y a une dizaine de peaux de souris blanches, entièrement vidées.

En fouillant bien plus bas dans les ordures, les Investigateurs découvriront de larges bandes de peau écailleuse appartenant aux Hommes Serpents. Ces peaux sont les restes de leur mue mensuelle.

Un Jet de Zoologie : pour faire une mue pareille, un serpent devrait faire dans les 1,30 m de diamètre.

Un Jet sous la SAN (0/1 Point de SAN en moins).

Sur le mur est de la cuisine, une seconde porte vitrée donne sur la petite pièce du fond.

La pièce du fond

Il s'agit d'une antichambre tapissée de velours pourpre où s'entassent pêle-mêle de grands cartons contenant des vêtements et des journaux du monde entier. Une odeur de moisi et d'acide plane sur ces amoncellements de papier.

Si les Investigateurs cherchent dans les journaux, ils pourront trouver, après deux heures de recherche, les **Encarts n°1 et n°2.**

C'est dans cette petite pièce que les Hommes Serpents attendront en les réveillant les Investigateurs, s'ils entrent par effraction. Ils seront visibles sous leur véritable forme.

Une porte entièrement masquée par un rideau pourpre permet l'accès à la chambre.

La chambre

- Dès l'ouverture de la porte, une odeur forte et acide envahira la pièce.
- la chambre est dans le noir, les volets sont clos.
- l'interrupteur se trouve sur le montant gauche de la porte.
- la chambre est une pièce assez grande, contenant une armoire, une table de nuit et un grand lit.
- posés à côté du lit, il y aura 2 fusils de chasse à pompe 5 coups, chargés, dont s'empareront les Hommes Serpents pour faire feu sur les Investigateurs, en cas d'effraction.
- sur la table de nuit se trouve ***le Livre n°8.***
- le lit est visqueux au toucher et de petites écailles maculent les draps de satin.

Si les Investigateurs surprennent les Hommes Serpents dans leur sommeil, ceux-ci seront sous forme serpentine (un Jet de SAN).

- l'armoire cache un portail qui servira d'issue de secours aux Hommes Serpents ***(voir Scénario n°2).***

Indices

Les écailles trouvées dans le lit permettront aux Investigateurs de saisir la nature réelle des habitants de cette maison.

La table de nuit est en bois, recouverte d'une plaque de marbre rose. Dans le tiroir, non fermé, se trouve une dose de Potion de Jouvence. ***(Voir «Nouveaux Sorts»).***

L'appartement du second étage est inoccupé. Il a exactement la même disposition que celui des Hommes Serpents.

B/ Le 3, rue Voltaire

De la rue, on ne voit du 3, rue Voltaire qu'un parc boisé entourant une maison bourgeoise aux volets clos, surmontée d'un toit de tuiles grises, flanquée d'une tour carrée.

Le toit est percé d'une haute cheminée de briques rouges ainsi que de fenêtres en chien assis.

La grille d'entrée est en fer forgé de 5 cm de section.

Un mur d'enceinte de 4 m de haut entoure tout le parc. Il est impossible de remarquer les tessons de bouteilles scellés sur ce mur depuis la rue.

En faisant le tour par la rue des Vallées, les Investigateurs pourront voir la porte donnant sur le parc extérieur à la maison.

Plan n° 4

Si les Investigateurs se renseignent auprès des voisins, ils pourront apprendre l'existence de 2 chiens. **(Voir «Indices dans la ville»).**
La demeure est une maison d'un étage, d'un style très bourgeois 19ème siècle, avec quelques sculptures néoclassiques, encastrées dans les niches au niveau du rez-de-chaussée.

L'extérieur

1/ l'enceinte
Elle est faite d'un mur de 4 m de haut, facilement escaladable. Faites pourtant faire un Jet de Chance -50% aux Investigateurs pour savoir s'ils ne se coupent pas les mains sur les tessons de bouteilles scellés sur son faîte (- 1D4 Points de Vie, car les coupures seront très sérieuses).

2/ la grille d'entrée
C'est une grille massive, en fer forgé, représentant 2 lions face à face. Au centre de leurs griffes se trouvent les initiales J.S. en lettres gothiques. Elle est close par une grosse serrure (un Jet réussi de Mécanique est nécessaire pour crocheter la serrure) protégée par une sonnerie électrique qui ne pourra être découverte que sur un Jet réussi de Trouver Objet Caché (sur demande uniquement). Cette sonnette se déclenche à l'ouverture de la grille, prévenant habitants et chiens, sans se faire entendre de l'extérieur.

3/ la porte de derrière
Pour accéder à la porte de derrière, il faut d'abord crocheter la porte du parc donnant sur la rue des Vallées. Il n'est pas possible de l'escalader, car son sommet est protégé par un rouleau de fils de fer barbelés.

4/ le chenil
Dans le chenil se trouvent deux énormes bas-rouges dressés pour l'attaque, qui bondissent au son de la cloche de la grille d'entrée et à chaque fois qu'un inconnu se trouve à moins de 50m d'eux.

5/ le garage
Il contient une 250 Yam DTLC. Entre 20 h et 7 h, une Mercedes 250 SLC, appartenant au maître de maison, y est également garée. Ce garage sert aussi de remise pour les outils de jardin. Ces derniers se composent pour l'essentiel de :
1 fourche : 1D6+1
1 rateau : 1D6
2 sécateurs : 1D4+1
1 barre à mine : 1D6
+ 1 tondeuse, des pelles et des tuteurs.

Indices
L'avant gauche de la Mercedes est enfoncé. Elle a servi à tuer Nollitom (elle sera réparée le 25 mai).

6/ la cave à charbon
C'est une double porte posée sur un coffrage en béton, fermée par un gros cadenas. Ce dernier est crochetable ou forçable avec un Jet de FOR/14 sur la Table de Résistance.

7/ la cave N°2
Idem N°6, sauf que c'est la seule entrée non connectée au système d'alarme.

8/ l'accès principal avant et la porte-fenêtre arrière
On accède à ces deux entrées par un escalier de 5 marches de marbre donnant sur une double porte vitrée. La nuit, des volets de bois ferment les deux accès. On peut les forcer : Résistance passif 8 contre la FOR de l'Investigateur sur la Table de Résistance.

9/ boîte du système d'alarme sur l'entrée principale
Pour la découvrir, il faudra réussir un Jet de Trouver Objet Caché puis la crocheter. Une fois ouverte, il faudra trouver le code permettant la coupure de l'alarme.
Il faut réussir un Jet de Chance - 80 % pour trouver le bon code, ou un Jet d'Electronique - 40 % (malus dû à la technicité du système d'alarme).
Le système est branché entre 20 h 45 et 6 h 15 du matin, depuis la crypte. Son déclenchement fait hurler sur place 4 sirènes et prévient la police grâce à un branchement direct au commissariat de Sceaux.
La police intervient en 15 mn et les occupants de la maison en 5 (à part Maluava et les 2 Hommes Serpents qui cherchent à fuir par la crypte). Les habitants sortiront avec des fusils à pompe 5 coups et les policiers avec leur 357 Magnum (les occupants tireront à vue, pour les policiers, faites selon votre opinion).

10/ le charnier
C'est ici que sont enterrés les restes des corps mutilés des jeunes enfants immolés. Si les Investigateurs cherchent ces corps (ou autre chose) dans ce jardin, il leur faudra réussir un Jet de Trouver Objet Caché pour les découvrir.
La vue des corps mutilés en putréfaction, apportera la preuve de la culpabilité de Semis dans les enlèvements d'enfants. Dans ce cas, ***voir Encart n° 18***. Faites faire un Jet sous la SAN à chaque Investigateurs présent (1/1D8 Points de SAN).

Plan n° 5

A/ Le rez-de-chaussée

1/ le couloir
3 m de large, de couleur vieux rose, le couloir est orienté ouest en partant de la porte. Des statues de dieux et de déesses grecs sont disposées tout au long des murs et encadrent chaque porte. Au bout du couloir, sur la gauche en direction du salon, un escalier de marbre donne l'accès à l'étage supérieur.

2/ la salle-à-manger
Elle est longue de + de 20 m sur 9 de large. Les murs de couleur beige sont agrémentés de scènes de chasse. Au centre de la pièce, une grande table de bois brille d'un éclat de cire lustrée, 13 fauteuils de cuir l'entourent. Sur le mur sud, à côté de la porte, il y a une collection d'armes bizarres comprenant des poignards à 3 lames, à lames en forme de feuilles, des faucilles et autres casses-tête de provenances diverses.
Un Jet d'Occultisme réussi : la plupart de ces armes sont des objets ayant servi dans le cadre religieux à des sacrifices humains au long des âges.
Une porte à simple battant donne sur le salon.

3/ le grand salon
C'est une pièce de dimensions colossales : de ± 20 m sur 20, dont les murs sont tapissés de feutrine marron clair. Une épaisse moquette écrue couvre le sol. Sur les murs, entre les fenêtres, sont accrochées des toiles de maîtres, Matisse, Buffet, Magritte. Quelques sculptures de César sont disposées ça et là.
Au centre de la pièce, une table basse en verre bruni, aux pieds d'acier chromé, repose sur un tapis vert pâle à motifs géométriques. Sur le plateau, s'éparpillent de nombreux bibelots d'argent massif.
Une double porte vitrée donne sur les marches du perron arrière du bâtiment.
Il y a une cheminée avec deux chandeliers en or massif à 7 branches dont le porte-bougie central a été brisé.
Tout autour de la pièce, entre les fenêtres, il y a des étagères couvertes de livres de prix (éditions originales de Flaubert, Jules Verne, Howard, Hodgson, Dumas, etc ...).
Entre les deux fenêtres, face à la porte du couloir, dans le seul tiroir de la pièce, se trouve un Luger chargé de 9 balles (1D10+2).

4/ la cuisine
Pièce ultra moderne avec lave-vaisselle, robots électroniques de toutes sortes, table de cuisson à plaques électriques. Dans les nombreux placards, on peut trouver 2 couteaux de boucher et 1 hachoir.

5/ le bureau
Cette pièce est fermée la nuit et le jour, quand il y a une personne à l'intérieur.

Pour ouvrir l'une des portes, si elle est fermée, il faut réussir un Jet de Mécanique.
La pièce fait 10m50 sur 7m50. Elle est entièrement couverte de moquette brune du sol au plafond, aucune gravure ni peinture n'orne les murs.
Au fond de la pièce, dos à la fenêtre, trône un bureau d'ébène entièrement sculpté de motifs baroques. Il y a 5 tiroirs dans ce meuble plus 1 au centre. Ils seront tous fermés s'il n'y a personne dans la pièce (pour les ouvrir, il faut réussir un Jet de Mécanique).

Tiroir N°1:
Livre de comptes avec les noms et les sommes versées par les adeptes de la secte du Grand Maître.

N°2:
Un téléphone, dernier modèle, avec mémoire de numéros et un carnet d'adresses. En feuilletant ce carnet, les Investigateurs, réussissant un Jet de Connaissance, reconnaîtront les noms de divers députés, sénateurs, maires de grandes villes (Paris, Marseille, Lyon, Lille, etc ...) et même, le nom de deux ou trois ministres en activité ainsi que le numéro d'un ancien Président de la République.

N°3:
Diverses factures.(électricité, gaz, téléphone et autres).

N°4:
Des blocs de feuilles blanches à l'en-tête de l'usine du Plessis Robinson et de divers magasins de luxe d'Antony et de Sceaux (le nom du propriétaire est celui de Semis).

N°5:
Le tiroir est vide.

N°6:
Le tiroir du centre : il y a des correspondances du monde entier dont l'une (faites faire un Jet de Trouver ObJet Caché) à en-tête du Club de «L'Octopode Rêvant». ***(Voir Encart n°13).*** Il y a aussi un pistolet extra-plat de type Berréta (1D6 Points de Dommage).

B/ La descente vers la cave

Un escalier en colimaçon, situé dans la cuisine, descend de manière très pentue, vers la cave à vins.

PLAN N°6

A/ Le 1er étage

L'escalier de marbre, partant du rez-de-chaussée, est la seule voie donnant accès au premier étage.

1/ le palier
Il est entièrement recouvert de lattes de pin des Landes. Sur les murs, des écus du moyen-âge voisinent avec des lances de tournoi.

2/ la 1ère chambre
Il s'agit de la chambre actuelle du maître des lieux. Elle est de style Louis XV avec une table de chevet, un lit à baldaquin, deux lampes de chevet, une armoire contenant des costumes griffés par de grands couturiers, des couvertures, des draps et des cravates. Un bahut bas contient du linge de rechange.

3/ la 2ème chambre
Le mobilier est identique à celui de la 1ère chambre, mais le placard et le bahut sont vides. Le lit n'est pas fait. (Cette chambre est une chambre d'invité).

4/ la chambre de Maluava
C'est la pièce que Jacques Semis a dû céder à Maluava sur l'ordre des Hommes Serpents.
Elle ne diffère de la chambre N°1 que par ses dimensions. Au centre de la pièce se trouve un guéridon d'ébène, posé sur un tapis aux couleurs chatoyantes (le motif est un Signe des Anciens).
Sur un Jet en Mythe de Cthulhu réussi : les Investigateurs reconnaîtront ce signe.
Ce motif est purement décoratif et n'a aucun pouvoir.

Indices
Grâce à un Jet réussi de Trouver Objet Caché, les Investigateurs découvriront dans le tiroir de la table de nuit un double fond dissimulant la feuille décrite en *Encart n°10.*
Cette feuille ne pourra être déchiffrée que par Langlois. Il s'agit du rite d'Appel de Yig.
Toutes les chambres sont équipées d'une petite salle de bains avec douche.

5/ l'escalier menant aux combles
Pour accéder aux combles, il faut passer par une porte non fermée, débouchant sur une cage d'escalier. Cette pièce est sombre et il n'y a pas de lumière. L'escalier est instable, aussi les Investigateurs doivent-ils, chacun, réussir un Jet de Chance pour ne pas trébucher. S'il est raté : 1 Point de Vie en moins.

B/ Les combles

Ils occupent un grand espace, entièrement vide, sombre et poussiéreux. Dans le coin, face à l'escalier, se trouve une sorte de petite pièce entièrement faite de pierres où se dessine une porte qui est ouverte. Elle permet l'accès au faîte de la tour par un escalier en pierre qui monte en colimaçon. Il débouche sur une porte en fer.

C/ La tour

Une fois la porte passée, les Investigateurs arrivent sur une sorte de terrasse sertie de créneaux de pierre. Au centre de la tour, dessiné sur le sol à la peinture rouge, il y a un grand pentacle. Dans un coin, se trouve un télescope pointé vers le ciel. La nuit, si un Investigateur regarde dans le télescope sans le bouger, il pourra y voir une partie précise du ciel.
Sur un Jet d'Astronomie réussi : l'Investigateur pourra reconnaître le voisinage de Saturne.
Sur un Jet en Mythe de Cthulhu réussi : les Investigateurs penseront que c'est de cette planète que devrait arriver Tsathoggua. Cette indication ne sert à rien, mais peut faire monter la tension.

PLAN N°7

A/ Le sous-sol 1er niveau

1/ la cave à vins
On y accède par l'escalier en colimaçon qui se trouve dans la cuisine. C'est un régal pour les connaisseurs de vins, car ici sont entreposés de grands crus du bordelais, des Côtes du Rhône et même des «château Yquem».
Dans les tonneaux 1 - 2 se trouve du Beaujolais et dans le 3,50 litres d'un vieux whisky irlandais.
En passant le porche de pierre, les Investigateurs accèderont à la grande cave.

2/ la grande cave à charbon
C'est une immense salle voûtée dont la calotte, de style Roman, est soutenue par une série de piliers à sections carrées.
D'un côté il y a une cuve à mazout, et de l'autre, la chaudière. Entre 2 des piliers, se trouve un passage camouflé derrière de vieilles planches en bois, débouchant sur l'entrepôt des zombis. Pour trouver ce passage, il suffira que l'un des Investigateurs cherche de lui-même dans ce coin.

Les accès à cette salle sont 1/ la cave à vins
2/ le soupirail de la face avant de la maison.

Il est possible de tuer toutes les personnes officiant dans la crypte, en faisant sauter la cuve à fuel.
Pour ce faire, il faudra avoir une compétence d'armement spécifique en explosifs.
Dans un autre coin, il y a quelques réserves de nourriture.

Le reste des objets entreposés dans la cave n'est que fouillis de vieux chiffons et autres souvenirs mis au rebut.

3/ l'entrepôt des zombis

C'est dans cette petite pièce, plongée dans le noir, que les Hommes Serpents et Maluava entreposent l'avant-garde de l'armée des morts-vivants.

Les zombis n'attaqueront pas les humains qui entrent dans l'entrepôt. Ils n'agissent que sur ordre.

Il y aura dans cette pièce 1D3 zombis par jour passé depuis le début de l'aventure, avec un minimum de 10 dès le départ. ***(Voir aide de jeu n°1).***

A l'extrémité de cette pièce, un accès à la crypte est dissimulé derrière des planches. Pour trouver ce passage, il suffira que l'un des Investigateurs cherche de lui-même dans ce coin.

A l'opposé, un trou dans le sol permet, grâce à une échelle, de descendre vers le Saint des Saints de la secte.

Pour les pièces A et B : il y a des interrupteurs permettant d'éclairer les deux caves.

Pour se rendre compte qu'il y a quelque chose derrière le mur de la cave, il faudra que les Investigateurs se souviennent d'eux-mêmes qu'il y a un escalier à l'arrière de la maison qui n'aboutit pas dans la grande cave. Cet escalier est celui qui débouche sur le soupirail arrière.

B/ Accès vers la crypte

On y arrive par l'entrepôt des zombis ou par la porte du cellier donnant sur l'arrière de la maison. Aucune des deux entrées n'est protégée par le système d'alarme. Sur le mur, se trouve le 2ème boitier commandant le système d'alarme générale.

La porte ouvrant sur l'entrepôt des zombis est camouflée par un décor de polyester.

Un escalier taillé dans la roche mène à la crypte.

Quand personne n'est dans la crypte, 2 zombis se tiennent en permanence en haut des marches et attaquent systématiquement tout intrus, sauf, bien sûr, les deux Hommes Serpents et Maluava.

PLAN N°8

LA CRYPTE : LES ENTREES

a) une fois en bas des escaliers, **et sur demande uniquement**, les Investigateurs pourront tenter un Jet de Trouver Objet Caché.
Celui qui réussit son Jet découvrira au niveau du sol la cellule photo-électrique qui avertit les participants du Sabbat que des indésirables arrivent en ces lieux.
Un rideau noir et rouge masque la crypte.

b) en passant par l'entrepôt des zombis, il suffira aux Investigateurs de descendre l'échelle pour arriver directement à la crypte. Le sol y est inégal et la pénombre angoissante.

La crypte

C'est une grotte de 18 m sur 9, haute de 3 m. Cette pièce est toujours enfumée par les effluves des bougies, faites de graisse humaine, qui y brûlent constamment.

Il faut réussir un Jet en Médecine - 30 % pour connaître la provenance de la cire des bougies.

Sur le mur, près de l'entrée a), se trouve le boîtier qui commande la cellule photo-électrique.

Au milieu de la grotte, deux piliers de pierre, en forme de serpents gigantesques, montent vers le plafond.

Au fond de la pièce

1) le pentacle qui s'y trouve est peint à même le sol avec du sang humain (un Jet en Médecine réussi permettra de le découvrir).
Ce pentacle sert à la secte depuis ses débuts.
C'est à cet endroit qu'apparurent les Hommes Serpents.

2) l'autel de pierre est de couleur anthracite, sculpté de motifs hallucinants, semblant vivre sous la lueur blafarde des chandelles. Sa table est légèrement concave et une rigole, taillée dans la masse, court vers le côté gauche. Toute sa surface est recouverte d'une croûte de sang coagulé.
Sur la gauche, est posée une coupelle en or. Elle sert à recueillir le sang frais des suppliciés, qui s'écoule par la rigole.

3) de chaque côté de l'autel, se tiennent en permanence 2 zombis qui attaqueront toutes les personnes ne faisant pas partie de la secte.

La plaque holographique

C'est une grande plaque de verre de 3 m de haut sur 2 de large. Quand on se trouve devant elle, une représentation du Grand Yig entouré de serpents sacrés dévorant un être humanoïde et velu, surgit en 3 dimensions.

Imposez un Jet sous la SAN aux Investigateurs se trouvant devant la plaque. (Perte de 0/1D8 Points de SAN).

Cette apparition semble si réelle que la perte de SAN est la même que si l'on se trouvait devant Yig lui-même.

Faites-leur effectuer un Jet d'Histoire puis un Jet d'Idée :celui qui réussit les 2 Jets, se rendra compte que l'être velu n'est autre qu'un Néandertalien.

La plaque se casse très facilement. Si un personnage essaie de la briser avec un caillou, une chaise ou tout autre objet, opposez, sur la Table de Résistance, sa FOR contre 3 pour la plaque.

Dans le coin droit de la pièce, une petite niche permet aux Hommes Serpents et à Maluava de fuir vers le Yucatan, comme dans la chambre du 13, rue des Vallées, grâce à un portail. ***(Voir scénario n°2).***

L'EMPLOI DU TEMPS DANS LA CRYPTE

Il n'y aura de cérémonie dans les sous-sols, que si vous le jugez utile.

20h30 / 20h45 - Entrée de Maluava

La sorcière entre dans la crypte par le couloir venant de l'entrepôt des zombis. Elle est escortée par 2 morts-vivants tenant en mains des torches d'os humains où sont empalées des têtes de chats évidées, remplies d'huile servant de combustible.

20h45 / 23h00 - La cérémonie

vous avez le choix entre trois types de cérémonie :

- La création de zombis
- La création d'une Potion de Jouvence (voir ci-dessous)
- Une simple orgie bestiale

a) la création de zombis n'est possible que si les adeptes ont été chercher des cadavres dans un cimetière ou ont assassiné quelques personnes. Le nombre de cadavres pour la cérémonie ne peut dépasser trois. Dans ce cas, le nombre des adeptes présents sera au minimum de trois. N'oubliez pas de déterminer si les adeptes partis chercher la matière première se sont faits prendre, ou non, en pleine action.
Pour cela reportez-vous à ***l'aide de jeu n°2*** et à l'explication du sort «création d'un zombi» ***(Les sorts du scénario, page 136)***

b) la création de Potion de Jouvence ne se pratique qu'aux dates prédéterminées dans l'aide de jeu n°1 .
Tous les adeptes sans exception seront présents dans la crypte.
La liste complète des adeptes se trouve dans ***l'encart n°16.***

c) ce soir, c'est la fête chez les membres du culte de Yig.
En effet, au cours de cette nuit, la belle Maluava, qui ne se donne jamais aux hommes, aide les femmes du groupe à se libérer de tous complexes (pour son plaisir et celui des hommes). Il y aura 1D6 adeptes mâles invités à l'orgie.
Libre à vous de déterminer les membres du culte invités à cette «sauterie».

23h00 / 24h00 - Relaxation et départ

Après les émotions de la cérémonie, les participants se retrouvent tous dans le salon de Semis pour un dernier petit verre avant de regagner leur domicile.

LES REACTIONS DES PERSONNES PRESENTES EN CAS D'ATTAQUE

A) Pendant les cérémonies a & b

Les participants sont protégés par les deux zombis qui se trouvent au sommet de l'escalier menant à la crypte. Ces derniers attaqueront quiconque se présente après le début de la cérémonie.

Dans tous les cas, le combat des zombis et des Investigateurs

n'aura que 25% de chance d'être entendu par les personnes qui se trouvent dans le sous-sol.

1 - Les Investigateurs se font repérer

Au bas de l'escalier se trouve une cellule photo-électrique qui préviendra les participants de l'arrivée d'intrus. Dans ce cas, les Hommes Serpents et Maluava fuiront vers le Yucatan par le Portail de la crypte ***(voir scénario n°2)***, abandonnant les adeptes, armés de leurs seuls poings, et les deux zombis face aux Investigateurs. Avant de partir, les deux monstres et la sorcière lanceront chacun un sort d'attaque, à choisir dans ceux qu'ils possèdent ***(voir PNJ du module)***, et laisseront sur place leurs serpents de compagnie ***(Voir Monstres & Animaux du scénario)***

Les adeptes se défendront jusqu'à la perte des 3/4 de leurs Points de Vie puis, se rendront.

Les zombis, eux, se sépareront. Le premier ira chercher 1D8 zombis en renfort pendant que l'autre prendra part aux combats aux côtés des adeptes.

Les morts-vivants appelés en renfort arriveront 3 minutes après le début du combat.

Si les adeptes combattant ont créé des zombis ***(voir «Aides de jeu» N°2)***, ils appelleront leurs créatures à la rescousse en plus de ceux amenés par les zombis en les appelant à haute voix.

2 - Les Investigateurs évitent la cellule photo-electrique

La seule différence avec le cas précédent, c'est le temps de réaction des personnes présentes à la messe noire, quand elles se rendent compte de l'arrivée des Investigateurs. Les Hommes Serpents et la sorcière, ne lanceront pas de sorts sur les attaquants, ils préfèreront fuir par le Portail ***(voir scénario n°2)***.

Les zombis, mettront 3 rounds à démarrer. Le zombi allant chercher les autres en renfort, n'en ramènera que 1D6 .

N'oubliez pas de faire effectuer un Jet sous la SAN aux Investigateurs qui entrent dans la crypte, à cause de la plaque holographique.

B) Pendant l'orgie (c)

C'est le moment où les adeptes présents au 3, rue Voltaire sont les plus vulnérables . Bien qu'acquis aux puissances du Mythe de Cthulhu, les disciples de Semis ne supportent pas la présence des zombis au cours de leurs ébats. De ce fait, la protection rapprochée des participants est très faible.

Ces soirées orgiaques ne sont en fait que la résurgence des messes noires «bidons» auxquelles se livrait la secte de Semis avant l'arrivée des deux Hommes Serpents.

Habituée à ce genre de sabbat, Maluava y prend une place prépondérante en dirigeant la soirée en état de transe tout en «chauffant» les femmes du groupe. Les Hommes Serpents ne participent pas activement à ces soirées, mais restent sur place jusqu'à la fin de la nuit.

Au moment de l'attaque, les participants «actifs» ne pourront réagir de manière efficace qu'après 5 rounds. Les Hommes Serpents, quant à eux, fuiront sans demander leur reste à la moindre alerte, après avoir, s'ils en ont le loisir, lancé un sort «d'attaque» et lâché leurs vipères .

Maluava sera la seule des 3 réels adorateurs de Yig à être vulnérable. Elle essaiera de fuir par le Portail après ces 5 rounds de flottement. Elle n'a pas son naja avec elle.

Pendant ces moments de dépravation collective, la cellule photo-électrique ne fonctionnera pas et il n'y aura qu'un zombi pour défendre l'accès à la crypte.

Il est évident que la plaque holographique sera masquée pendant toute la durée de la nuit.

C) Après la cérémonie

Une fois lavés et revêtus, les adeptes rejoindront le grand salon. Là, ils discutront de choses et d'autres comme un groupe d'amis en fin de soirée. Ils passeront ainsi une petite heure à se reposer tout en se réchauffant d'un bon verre d'alcool.

En cas d'attaque, tous les hôtes seront surpris. Les Hommes Serpents riposteront de toutes les manières possibles (s'ils ne peuvent s'échapper) et reprendront leur forme originale pour tenter de mordre les attaquants.

Maluava lancera son naja au visage de la première personne étrangère qui fera mine de venir vers elle, puis cherchera à rejoindre la crypte pour fuir.

Jacques Semis, s'il est présent, essayera de rejoindre son bureau pour appeler la police. S'il ne peut pas y parvenir, il décrochera l'un des tableaux fixés aux murs qui, relié au système d'alarme, préviendra les «forces de l'ordre» qu'un cambriolage est en cours dans la maison. **La police mettra 15 mn à venir.**

Jacques Semis sera présent pendant toute la durée des réunions liturgiques de la secte. Par contre, il ne restera pas systématiquement à la petite sauterie qui se déroule dans le salon (au choix ou 1/2 sur 1D6 pour qu'il soit sur place). Maluava y sera à chaque fois.

A minuit sonnant, les adeptes se lèveront et après s'être souhaités un bon retour, rentreront chez eux pour y finir la nuit.

Il sera facile de suivre l'un des participants, car il ne se méfiera pas du tout. Il en est de même pour les Hommes Serpents qui, après minuit, se promèneront sous forme humaine dans les rues du vieux Châtenay à l'écoute de la nuit.

Vers 3h00 du matin, ils rentreront au 13, rue des vallées et se glisseront dans le débarras du fond de la rue pour y déguster quelques souris ou quelques rats bien gras.

Ce repas terminé, ils rentreront chez eux.

Il sera entre 6h00 et 6h30.

C/ LES INDICES EN VILLE

1 - A la mairie

Au cadastre : Jacques Semis est le propriétaire du 13, rue des Vallées (appartement des Hommes Serpents)

Sur les listes électorales : les Lafourche ne sont pas inscrits.

Sur la liste des habitants de Châtenay : les Lafourche n'y habitent pas.

2 - A la bibliothèque

Dans le rayon «occultisme», (un Jet de Recherche en Bibliothèque - 30 %): le nom de Semis apparaît dans un numéro de la revue «L'Etrange» comme étant un expert en histoire du sacrifice humain à travers les âges et un collectionneur averti en objets de cultes étranges.

La bibliothèque a un département «journaux» où les indices des ***encarts 1,2,15 et 19*** peuvent être découverts.

3 - Chez les commerçants du coin

Sur un Jet d'Eloquence réussi pour chaque renseignement (ou en jouant la situation).

(1) Sur les Lafourche

a) chez le pharmacien de la rue Jean Longuet

1 - Il connaît assez bien les Lafourche. Ils viennent régulièrement lui acheter des vaccins contre les morsures de serpent.
2 - Les Lafourche sont des chercheurs du CNRS de Saclay, spécialisés dans l'étude des vipères de France.
3 - Les Lafourche prennent sûrement des risques car ils utilisent 5 vaccins par mois.
4 - les Lafourche sont aidés dans leurs travaux par le philanthrope Mr Semis. C'est lui qui règle les notes.

b) chez l'oiseleur de la place de l'église

1 - Il les connaît, ils viennent régulièrement lui acheter des rats et des souris.
2 - Les Lafourche sont des chercheurs du CNRS de Saclay, spécialisés dans l'étude des vipères de France.
3 - Ils doivent avoir un grand nombre de vipères car ils achètent en moyenne 50 pièces par semaine.
4 - Il n'est pas bizarre qu'ils commandent leurs rats et souris chez lui, car les Lafourche travaillent de manière indépendante.

c) les autres commerçants ne connaissent pas les Lafourche

d) au CNRS : Les Lafourche sont inconnus (n° de téléphone sur minitel ou bottin).

(2) Sur Jacques Semis

tous les commerçants le connaissent

a) chez le boucher de la place de l'église

1 - Il doit recevoir souvent car il achète beaucoup de viande.

2 - C'est un très bon payeur.
3 - Il ne vient presque jamais lui-même, ce sont ses domestiques qui font les courses.
4 - Les domestiques s'appellent les Goutriaux
5 - Il ne sait pas où habitent les Goutriaux.

b) chez le fleuriste

1 - Il est très bien et achète de belles orchidées deux fois par semaine.
2 - Il ne sait pas pour qui sont les fleurs mais «l'élue» doit être très belle pour qu'un homme aussi important lui fasse de si beaux cadeaux.
3 - Il ne connaît pas les Goutriaux.

c) chez les autres commerçants

1 - C'est un très bon payeur.
2 - Il ne vient presque jamais lui-même, ce sont ses domestiques qui font les courses.
3 - Les domestiques s'appellent les Goutriaux.
4 - Ils ne savent pas où habitent les Goutriaux.

4 - Chez les voisins de Jacques Semis

(1) Sur les Lafourche

Les voisins ne connaissent pas ces gens.

(2) Sur Jacques Semis

1 - C'est un bon voisin quoiqu'un peu bruyant par moment.
2 - Il a deux ou trois gros chiens pas commodes du tout.
3 - Il reçoit beaucoup pour ses affaires. Tous les jours, deux ou trois personnes viennent le voir.
4 - Il doit y avoir une femme à la maison, ils l'entendent souvent chanter, très juste d'ailleurs.
5 - Il y a sûrement des enfants qui viennent le voir car on les entend de temps en temps.
6 - Ce sont sûrement les enfants de sa fille qui vit en Amérique.
7 - Ils ne connaissent pas la fille de Semis, mais il leur en a parlé. Ils l'ont vue en photo, c'est une très belle personne.
8 - Les domestiques arrivent vers 7h00 du matin et repartent entre 20h et 20h30.
9 - Les Goutriaux sont de braves gens qui habitent vers Montrouge.

Le reste des indices se trouve dans ***l'encart n° 13***. Pour découvrir l'adresse des adeptes il faudra que les Investigateurs passent par la poste, regardent dans les bottins ou se servent du minitel.
En cas d'enquête et de questions aux Goutriaux : ils ne savent rien de ce qui se passe chez leur maître. Ils défendront Semis envers et contre tout.
Les Goutriaux habitent le 55, rue des Florêtes à Montrouge.

6/ CONCLUSION

a) Fuite des Hommes Serpents

Si les Hommes Serpents arrivent à fuir les Investigateurs par l'une des portes dimentionnelles et que ces derniers les poursuivent au travers de ces portes, ils déboucheront en plein Yucatan, au centre d'une pyramide perdue dans la jungle. Les Hommes Serpents auront déjà franchi la lisière de la jungle.

Si les Investigateurs n'ont pas marqué l'emplacement de la Porte et se perdent en explorant le temple, ils devront rentrer au pays par l'intermédiaire du Consulat de France. Il faudra bien sûr qu'ils inventent une histoire qui sonne juste pour réussir à convaincre le Consul de leur bonne foi.

Les Hommes Serpents partis, le zombi créé par l'un d'eux retournera à l'état de cadavre, avertissant Maluava de sa disgrâce. Elle essaiera de fuir.

b) Les Hommes Serpents sont tués

C'est la meilleure solution. Les zombis retourneront en poussière et Maluava cherchera à fuir.
Les Investigateurs pourront, s'ils le désirent, détruire les Portails, mais s'ils le font la campagne se terminera ici.

c) Maluava est tuée

Son corps reposant sur le sol serait attrapé par une immense main escortée par deux serpents sacrés. Ils chercheront à mordre les assassins en les attaquant par surprise, puis disparaîtront, après 5 attaques.
Yig réagira comme stipulé dans le paragraphe ***«Monstres et Animaux», page 35.***

d) Les Investigateurs échouent ou meurent

Les enlèvements continuront. Quelques mois plus tard, une série de crimes horribles sera perpétrée dans les rues de Paris. Ce sont les zombis qui feront régner la terreur chaque nuit.
Après 6 ou 7 mois de ce régime, les Hommes Serpents tuent tous les adeptes de la «Corne Noire» (y compris Semis) puis, prendront l'apparence de Semis et d'un autre. Cela fait, ils démontreront, preuves à l'appui, que ce sont les membres de cette secte qui ont créé les zombis.
Devenus des sauveurs, ils réussiront à s'intégrer à un quelconque parti politique et deviendront bien rapidement de hauts personnages. Ils essaieront de faire revenir la puissance des forces occultes et parcourront le monde à la recherche des autres oeufs de Karlatt.
Le reste sera peut-être de l'histoire.

LES PNJ DU SCENARIO ET LEURS EMPLOIS DU TEMPS

La liste des caractéristiques ne comprend que les connaissances nécessaires au scénario, libre à vous de la compléter pour donner plus de relief aux PNJ.



1) MALUAVA

Description :

Maluava est une jeune femme d'une vingtaine d'années, très belle et très désirable. Elle a la peau d'un brun doré et une chevelure d'un noir corbeau. Ses yeux gris perle tranchent de manière bizarre sur sa peau sombre. Elle a les traits fins, une poitrine orgueilleuse et ferme, des hanches de rêve et de longues jambes galbées.
Bref Maluava est une véritable bombe de sensualité.

CARACTERISTIQUES :

FOR : 9/CON :13/TAI :14/INT :16/POU :18/DEX :16 PdV :13/ Points de Magie :18/APP :18/Bonus aux Dommages :0

CONNAISSANCES :

Baratin : 70% / Camouflage : 45% / Chanter : 57%
Discrétion : 80% / Discussion : 65% / Grimper : 67%
Lancer :75% /Occultisme : 80% /Lire et Ecrire le Français : 5%
Parler le Français : 35% / Mythe de Cthulhu : 72%
Psychologie : 55%

Armes	% Att	Dommages
POIGNARD		
au corps à corps	35%	1D6
au lancer	75%	1D6

Les sorts de Maluava :

Maluava connait 10 sorts et les pratique pour faire des potions, des zombis et se défendre.

Liste des sorts

1 - La poigne de Nyoghta **
2 - Créer un Zombi **
3 - Créer la Potion de Jouvence *
4 - Contacter Yig
5 - Contacter Cthulhu

6 - Contacter un Profond
7 - Hypnotisme **
8 - Voler la Vie ***
9 - Le Signe des Anciens
10 - Suggestion Mentale ****

** Nouveaux Sorts*
*** Sorts de la campagne « Les masques de Nyarlathotep » (c) Chaosium/Arkham House/Jeux Descartes*
**** Sorts de la campagne « Les ombres de Yog-Sothoth » (c) Chaosium/Arkham House/Jeux Descartes*
*Les sorts ** à **** se trouvent dans «les sorts du scénario» et dans le «Fragments d'Epouvante» (c) Chaosium/Arkham House/Jeux Descartes.*

Emploi du temps et réactions:

Depuis son arrivée en France, Maluava ne sort presque pas. C'est dans la maison du 3, rue Voltaire que cette superbe jeune femme passe le plus clair de son temps. On ne la voit jamais dans les rues de la ville et sa présence est tout juste soupçonnée par le voisinage .

Heure	Endroit et Réactions
6h30 à 12h00	Maluava se trouve dans sa chambre, elle dort. Elle ne se réveillera pas si les Investigateurs entrent dans la pièce sans faire de bruit. Sur le ventre de Maluava se trouve un naja royal. Il attaquera toute personne soulevant le drap qui couvre sa maîtresse. Si elle est réveillée par l'attaque du serpent, Maluava prendra le poignard caché sous son traversin et le lancera sur le premier Investigateur qu'elle verra .
12h00 à 12h30	Maluava se trouve dans sa salle de bains. Le naja est lové devant la porte et attaquera toute personne essayant d'entrer dans la chambre. En cas d'attaque,Maluava préparera un sort offensif pour le lancer sur le premier des Investigateurs qu'elle verra.
12h30 à 13h30	Maluava se trouve au rez-de-chaussée dans la salle à manger avec Semis. En cas d'attaque, il n'y aura plus personne autour de la table quand les Investigateurs y arriveront, sauf les deux domestiques. Avertis par les chiens, Maluava et Semis seront tous les deux descendus se réfugier dans la crypte avec tous les zombis.
13h30 à 18h30	Maluava est dans la maison. L'endroit où elle se trouve à ce moment, est à votre choix. En cas d'attaque, elle essayera de se réfugier dans la crypte avec 1D10 zombis et fuira si nécessaire par le Portail.
18h30 à 20h00	Maluava retrouve Semis pour discuter dans le grand salon puis, dînera en tête à tête avec le maître de maison dans la salle à manger. En cas d'attaque, ils disparaîtront tous deux vers la crypte avec tous les zombies.
20h00 à 20h30	Maluava descend dans la crypte et prépare la cérémonie du soir, ou, s'il n'y en a pas, reste dans le salon, avec Semis, pour regarder la télé et lire. A 23h00, elle monte se coucher pour ne se réveiller qu'à 12h00.

Si les Investigateurs se présentent sans signes de malveillance, Maluava les recevra avec courtoisie, mais ses lacunes en français rendront tout dialogue pratiquement impossible.
Faites, pour Maluava, un Jet de Psychologie. S'il est réussi, elle se rendra compte que les Investigateurs ont une idée derrière la tête, sans pouvoir en saisir la teneur exacte.
Le soir, Maluava parlera des Investigateurs à Semis, qui, jaloux, essayera d'en savoir plus sur eux.
Maluava se souviendra des noms des Investigateurs, si ces derniers les lui ont dits.
En cas d'attaque, Maluava rejoindra la crypte pour fuir par le Portail.



2) JACQUES SEMIS

Description":

Jacques Semis est un homme d'une cinquantaine d'années encore assez bien de sa personne. Parricide et fratricide, il fut acquitté faute de preuves. Il investit toujours plus dans l'agro-alimentaire et, par goût de l'argent, il transforme sa société en plaque tournante de la faim dans le monde. Petit de taille, légèrement osseux, son trait physique le plus marquant reste la couleur rouge orangé de ses cheveux. Il s'est intéressé très tôt à l'occultisme et dépense des fortunes en livres et objets bizarres du monde entier. Il est le plus grand collectionneur de couteaux de sacrifice au monde, et, est connu des initiés pour cela.

Si l'un des Investigateurs a plus de 55% en Occultisme, il pourra tenter un Jet de cette caractéristique (sur sa demande) pour que le nom de Semis lui dise quelque chose (voir ci-dessus).

CARACTERISTIQUES :
FOR :14/CON :14/TAI : 09/INT : 17/POU : 14/DEX : 12/PdV :11 Points de Magie :14/APP : 11/Bonus aux Dommages : 0

CONNAISSANCE :
Baratin : 70% / Camouflage : 30% / Discrétion : 40% Conduire une auto 50% / discussion : 65% Grimper : 53% / Lancer : 40% /Occultisme : 80% Mythe de Cthulhu : 45% / Psychologie : 22% /Crédit 90%

Armes	% Att	Dommages
ARME DE POING tous les types de pistolets et revolvers	65%	SELON L'ARME
POIGNARD au corps à corps au lancer	35% 40%	1D6 1D6

Les sorts de Semis :

Bien que Grand Prêtre de sa secte, Semis, avant l'arrivée des Hommes Serpents, n'était qu'un imposteur essayant, par les messes noires qu'il faisait, d'avoir la main mise sur les notables tombant sous sa coupe. Les Hommes Serpents ne lui ont appris que 3 sorts. Il ne se servira des sorts «Contacter Yig» et «Hypnotisme» qu'en dernier recours.

Liste des sorts

1 - Contacter Yig
2 - Créer un Zombi **
3 - Hypnotisme **

** Sorts de la campagne « Les masques de Nyarlathotep » (c) Chaosium
Les sorts ** se trouvent dans «les sorts du scénario» et dans le «Fragments d'Epouvante» (c) Chaosium/Arkham House/Jeux Descartes

Emploi du temps et réactions :

Jacques Semis est un chef d'entreprise très pris aussi, il sera impossible de le voir pendant ses heures de travail. Il ne sera visible que pendant ses heures de repos ou (pourquoi pas) sur son trajet aller ou retour maison-usine.

Heure	Endroit et Réactions
8h00 à 8h30	Réveil et petit déjeuner au lit. En cas d'attaque il aura le temps de prendre son pistolet dans la table de nuit, et fera feu sur le ou les intrus.

8h30 à 9h00 Semis se lave, et n'aura d'autres défenses, face à une attaque, que son rasoir (dommages : 1D6+1 / base 35%).

9h00 à 9h15 Départ et trajet du 3, rue voltaire à la zone industrielle du Plessis Robinson, domiciliation de son entreprise.

9h15 à 11h45 Jacques Semis est dans son usine, en réunion ou totalement invisible sans rendez-vous (même au téléphone).
Dans tous les cas, les Investigateurs tomberont sur la secrétaire qui filtre toutes entrées ou appels téléphoniques avec rigueur.

11h45 à 12h00 Départ et trajet du Plessis Robinson au 3, rue Voltaire

12H00 à 12h30 Semis est dans sa chambre pour un brin de toilette.

12h30 à 13h30 Semis déjeune avec Maluava dans la salle à manger.
En cas d'attaque, il n'y aura plus personne autour de la table, sauf les deux domestiques. Avertis par les chiens, Maluava et Semis seront descendus par la cave pour se réfugier, avec tous les zombis, dans la crypte puis, fuir vers le Yucatan.

13h30 à 13h45 Retour au Plessis.

13h45 à 18h15 Semis est au travail et ne reçoit personne.

18h30 à 20h00 Semis retrouve Maluava pour discuter dans le grand salon puis dîne avec elle dans la salle à manger.
En cas d'attaque ils disparaîtront tous deux vers la crypte avec tous les zombis.

20h00 à 20h30 Semis reçoit les personnes invitées à la cérémonie du soir dans le grand salon, puis, tous ses invités arrivés, il descend avec eux dans la crypte.
S'il n'y a pas de cérémonie, il reste avec Maluava dans le salon et monte se coucher vers 23h00.

Si les Investigateurs se présentent sans motifs valables, Semis ne les recevra pas, mais regardera s'il les connait.
Si les Investigateurs ont déjà vu Maluava et qu'elle les ait décrits à Semis, ce dernier les fera suivre par l'un de ses domestiques pour qu'il lui dise, ce qu'ils font et qui ils sont.
En cas d'attaque Semis rejoindra la crypte.



3) MARC LANGLOIS

Description :

Marc Langlois fut longtemps un homme d'allure sportive en pleine possession de ses moyens. Mais aujourd'hui, il ne reste de cet athlète qu'un être difforme, de petite taille, à la peau grise et parcheminée, marchant en claudiquant tel un Quasimodo moderne. Sa diction est restée très bonne, malgré une dentition proéminente et un nez presque absent. Son visage est une horreur vivante dont la laideur maladive est accentuée par une paire d'yeux jaunâtres aux pupilles félines.

CARACTERISTIQUES :

FOR : 8/CON : 8/TAI : 9/INT : 16/POU : 50/DEX : 10/PdV:9
Points de Magie :50/APP:2/SAN : 5/Bonus aux Dommages:0

CONNAISSANCE :

Baratin : 70% /Camouflage : 45% /Discrétion : 80%
Lancer : 75% /Linguistique : 85% /Discussion : 65%
Grimper : 67% /Occultisme : 70% /Mythe de Cthulhu : 61%
Psychologie : 55%

Armes	% Att	Dommages
POIGNARD	30%	1D6
GRIFFES	55%	1D6 3 ATTAQUES EN 2 ROUNDS

Les sorts de Langlois :

1 - La poigne de Nyoghta **
2 - Créer un Zombi **
3 - Invoquer et Contrôler une Maigre Bête de la Nuit
4 - Créer un Portail
5 - Absorber les Points de Magie
6 - Contacter une Goule
7 - Hypnotisme **
8 - Le Signe de Voor
9 - Le Signe des Anciens
10 - Altérer le Temps
11 - Résurrection
12 - Contacter Nyarlathotep + quelques autres (+/- 6 sorts)

* *Nouveaux Sorts*
** *Sorts de la campagne « Les masques de Nyarlathotep » (c) Chaosium*
*Langlois, quelle que soit l'heure, est toujours dans l'une des grottes. Les sorts **, **** se trouvent dans «les sorts du scénario» et dans les «Fragments d'Epouvante» (c) Chaosium/Arkham House/Jeux Descartes*

4) LES MEMBRES DE LA SECTE "LA CORNE NOIRE"

Description :

1 - Jansack Philippe Expert Comptable chez Semis
13, rue du loup pendu
92290 Châtenay Malabry
PdV : 12 , POU : 11 , DEX : 13
Couteau : 35%,
Mythe de Cthulhu:17%, Fusil 55%

2 - Lemarie Andrée Dessinatrice Industrielle chez Semis
3, rue Albert Thomas
92130 Issy-les-Moulineaux
PdV : 10 , POU : 12 , DEX : 09
Mythe de Cthulhu :19%, Fusil : 40%,
Baratin : 56%

3 - Carroi Patrick Informaticien chez Semis
15, rue Robert Hertz
92290 Châtenay Malabry
PdV : 12 , POU : 11 , DEX : 16
Mythe de Cthulhu : 28%, Fusil 40%,
Baratin : 60%

AUTRES ADEPTES			
NUMERO	PdV	POU	DEX
5 -	10	13	08
6 -	07	16	10
7 -	14	12	10
8 -	13	06	11
9 -	11	11	08
10 -	10	12	11
11 -	08	13	10
12 -	13	08	13
13 -	12	12	13
14 -	15	16	11
15 -	12	12	12
16 -	15	12	09
17 -	11	14	08
18 -	09	10	12
19 -	11	12	13
20 -	14	06	17

Le nom de l'adepte, sa ville et son metier restent à votre choix.

Compétences:

Mythe de Cthulhu :10%
armes
couteau : 25%
fusil : 49%
+ 2 autres compétences à 30% au choix

Les sorts connus de tous les adeptes

Créer un Zombi
Contacter Yig
Se Métamorphoser

ENCART n°1

LES RECHERCHES POUR TROUVER CET ENCART PRENDRONT 1 HEURE.

LE PARISIEN LIBERE DU 30 AVRIL 1986



CET ENCART PEUT ETRE TROUVE A LA BIBLIOTHEQUE SANS AUCUN JET DE BIBLIOTHEQUE

PSYCHOSE PHASE 6

LA POLICE SUR LA TRACE DES SECTES ?

De nouveau la terreur vient de s'abattre sur la paisible ville de Châtenay Malabry située à l'extrême pointe des Hauts-de-Seine, au sud de Paris. Une fois de plus le quartier au nom prédestiné de la Butte Rouge fut la cible de ce que l'on peut appeler Le Gang des Ravisseurs. Hier, en plein jour, c'est un enfant de 3 ans qui a été enlevé alors qu'il prenait avec sa mère le pâle soleil d'Avril sur la pelouse, derrière l'immeuble de ses parents.
La mère, Hortense Boulanger, jeune femme au chômage s'était absentée deux minutes pour discuter avec une voisine quand le drame éclata. Laissé seul avec son grand frère (11 ans), le petit garçon dormait dans son landau quand les ravisseurs l'enlevèrent.
Le frère a déclaré aux inspecteurs de la P.J. que c'est sa propre mère qui était venue le chercher pour, je cite *«changer le bébé qui a fait ses besoins dans ses couches»* et cela à peine quelques secondes après être partie.
Le grand frère nous a dit qu'à ce moment le bébé ne sentait rien.
Selon des sources officielles bien informées, le même type de scénario, à quelques détails près, se serait produit dans les cinq autres kidnappings recensés à ce jour.
A la question d'un de mes confrères sur la possible culpabilité de la mère dans cette affaire, le commissaire Lefac nous a déclaré: *« Ne faites pas de gorges chaudes avec une histoire de mère infanticide, Châtenay Malabry ne se trouve pas sur les berges de la Vologne. Ces enlèvements sont sûrement le fait d'un maniaque ou pourquoi pas de sectes sataniques. En tous cas, c'est dans cette direction que nos recherches vont s'orienter dès maintenant sans oublier le milieu du spectacle où l'on peut se procurer du maquillage de grande qualité».*
Après avoir déposé, madame Boulanger a fait un appel sur les radios et les chaînes de télévision aux ravisseurs pour qu'ils lui rendent son enfant.
Après ce déchirant appel, elle est rentrée dans son petit deux pièces tout de rouge peint, et n'est pas réapparue depuis.
Bien qu'un peu réchauffée, la thèse de la police sur les sectes risque, pour une fois, de ne pas être de la poudre aux yeux.

De notre envoyé spécial
Olivier Nollitom

ENCART n°2

IL FAUDRA REUSSIR 1 JET DE RECHERCHE EN BIBLIOTHEQUE POUR TROUVER CET ENCART

LE PARISIEN LIBERE DU 3 MAI 1986

le Parisien

LA MORT D'OLIVIER NOLLITOM

Spécialiste des affaires judiciaires de notre journal, notre ami Olivier est décédé hier soir pendant son transport à l'hôpital «Antoine Béclère».
Olivier avait 35 ans.

C'est hier, vers 23 heures, que nous avons appris le terrible accident de circulation qui devait emporter Olivier avant qu'il n'ait pu sortir du coma. D'après le rapport de police, notre ami aurait été fauché par un ivrogne conduisant une voiture de forte puissance.
Bien que réticente, la police nous a déclaré que cet accident pourrait bien ne pas en être un. *«Le choc fut d'une violence extrême»*, nous a déclaré l'un des agents, *«nous avons retrouvé les jambes de la victime à plus de 20 mètres du point d'impact présumé, imaginez alors l'état dans lequel on a retrouve le reste du corps».*
Rappelons qu'au moment de sa mort, notre confrère enquêtait sur ce que l'on appelle «L'affaire de la Butte Rouge». Il ne subsiste rien des documents que pouvait avoir réuni notre confrère sur cette affaire, ce qui confirmerait bien l'hypothèse de l'assassinat.

La police enquête ...

La rédaction du journal ainsi que tout le personnel s'associent à la peine de la famille d'Olivier et lui présentent ses respects.

Le collectif de rédaction

ENCART n°4

L'histoire résumée de Langlois.

12 ans auparavant, Marc Langlois explorait en solo un gouffre encore méconnu du Vercors pour y faire des prélèvements et essayer d'expliciter le mystère d'un siphon.
Arrivé à cet endroit, il fit ses analyses et entreprit de remonter à la surface. Il grimpait depuis 6 mètres, quand sa corde se brisa net, le faisant choir sur la roche.
Resté inconscient pendant quelques heures, il décida à son réveil de tenter le tout pour le tout et, après avoir laissé un dernier message à son ami d'enfance *(voir Encart n°3)*, il plongea dans l'eau glacée et passa en apnée le syphon encore inviolé.
Ballotté et meurtri par les remous de la rivière indomptée, il échoua dans une grotte où planait une odeur de mort.
S'étant brisé la jambe dans l'accident, il se traîna plusieurs jours avant de découvrir deux morceaux de silex. Il s'en servit pour enflammer des lambeaux de sa chemise et découvrit qu'il se trouvait dans la nécropole souterraine d'un peuple antédiluvien.
Mort de faim et de douleur, il se força à dévorer les corps momifiés de ces êtres inconnus et vécut ainsi plusieurs mois.
Petit à petit, son physique se dégrada et il se mua en un être monstrueux.
Après quelques mois, il découvrit dans une autre grotte une multitude de tablettes où était inscrit le savoir impie de la race défunte. Grand linguiste, il déchiffra le langage oublié et découvrit, entre autre, le sort de «Création d'un Portail». Il le formula et réapparut après 10 ans d'absence dans sa ville natale.
Ayant pris goût à la chair putride des caveaux, il s'installa dans le cimetière et y rencontra les «dégénérés».
Son savoir et son intelligence lui permirent de prendre la tête de ce groupe. Depuis, maître du sous-sol, il vécut tranquillement dans sa tanière, jusqu'à l'arrivée de la secte.

ENCART n°3

LETTRE A DONNER A L'INVESTIGATEUR CHOISI COMME «AMI D'ENFANCE»

De ton enfance, comme tout un chacun, il ne te reste que des images confuses de baisers mouillés de grand-mère, de parfum de chocolat, du brouhaha de classes surpeuplées et de cours de récréation pleines de cris et de jeux. Pourtant, au milieu de tout ce fatras d'enfance, reste gravé dans ta mémoire le visage émacié d'un véritable copain : Marc Langlois, le fils du boucher, qui, refusant son hérédité commerciale, devint rapidement et de manière répétitive le premier de la classe.
Longtemps vous avez continué à vous voir et à correspondre quand il partait à travers le monde. Puis le temps passant, vos vies ont bifurqué, mais, toujours entre vous, est resté le chaud sentiment de l'amitié.
Des années que ton ami a passé loin de ton regard, tu ne sais pas grand chose. Il fut un grand spéléologue et l'un des maîtres à penser de la recherche sur les mythes et légendes occultes de par le monde. Dans plusieurs universités aux USA et en EUROPE il eut sa chaire.
Il y a une dizaine d'années, ton vieux copain de classe refit la «une» des journaux en disparaissant corps et biens dans un gouffre réputé insondable du Vercors .
Participant aux recherches pendant 20 jours, tu ne retrouvas rien d'autre qu'un dernier message gravé dans la paroi de la toute dernière salle précédant le Siphon du Centre de la Terre, (nom donné à une caverne où disparait une rivière sans jamais revenir à la surface) qui disait :

« SALUT A TOI VIEUX FRERE JE N'AI JAMAIS DOUTE QUE TU SERAIS LA POUR SAVOIR DE QUOI IL RETOURNAIT»

TON PREMIER DE CLASSE

Pour les autres sauveteurs, il ne devait s'agir que du dernier délire d'un homme au bout du rouleau, mais pour toi ?????
L'enquête conclut à une mort due aux suites d'une chute de près de 10 mètres, causée par un mauvais entretien de son matériel. Tu retournas poursuivre le cours de ta vie sous d'autres cieux et, le temps passant, tu rangeas au plus profond de ta mémoire cette blessure secrète sans cicatrice.

ENCART n° 7

LA LISTE QUE DONNE LANGLOIS

JACQUES SEMIS
PHILIPPE JANSACK
ANDREE LEMARIE
PATRICK CARROI
JANETTE ARDOU
YVES LE QUERQUE
LA FOURCHE

ENCART n°9

LE TELEGRAMME

```
Kennedy Airport      01/01/86      09h00 AM

REPOND A L'APPEL .STOP.
ARRIVE DE NEW YORK A 15H35 .STOP.
DEBARQUEMENT CONCORDE .STOP.
PREPARER L'ENFANT . STOP.
                         Maluava .STOP.
```

ENCART n°8

EN CAS DE REFUS DE L'AMI

Ici se pose le problème de la relance du scénario sur des bases permettant la poursuite de l'aventure.

1) DEUXIEME REFUS AU TELEPHONE

Langlois, excédé par le manque d'amitié de celui en qui il croyait, pique une crise de colère et dépêche deux de ses monstres de type 1 ***(voir animaux et monstres du scénario)*** pour qu'ils ramènent ce «faux frère» dans son antre.
Les monstres seront accompagnés dans leur quête par trois Maigres Bêtes de la Nuit parfaitement controlées.
(Pour les Maigres bêtes de la Nuit voir «Monstres et Animaux» du scénario)
Les deux dégénérés iront chercher «l'ami d'enfance» à son appartement en se recouvrant le corps d'un trenchcoat et la tête d'un feutre. Ils sonneront à la porte, et, dès qu'elle sera ouverte, attraperont la personne qui se trouve derrière, sans se soucier de son sexe ou de son âge (si l'ami est marié avec ou sans enfant) puis, la rameneront à dos de Maigres Bêtes de la Nuit au cimetière.
En cas de bagarre, les monstres ont ordre d'assommer la personne qui a ouvert la porte en faisant le moins de bruit possible.
Si la personne ramenée est «l'Ami», Langlois lui contera rapidement son histoire **(Encart n°4)** et lui dira ce qu'il sait de l'affaire.

CE FACE A FACE SE PASSERA DANS LA SALLE N°9 / Plan n°1

Si la personne n'est pas «l'Ami», Langlois retéléphonera à ce dernier en lui échangeant la vie de l'individu enlevé contre la rencontre qu'il a refusée. La personne kidnappée subira une perte de SAN. Cette perte n'influencera pas le scénario mais sûrement le moral de «l'Ami» .

2) TROISIEME REFUS DE « L'AMI»

* A) Si la personne kidnappée est «l'Ami»

Langlois, fou de ne pas avoir réussi à convaincre le personnage, se décidera à quitter son cimetière, mais avant de partir, il fera attacher son «ami» sur une chaise, et lui lancera le sort «La Poigne de Nyoghta» jusqu'à la mort de sa victime ***(Voir Sorts des Masques de Nyarlathotep)***.
Ceci fait, Langlois partira vers la nécropole au-delà du Siphon du Centre de la Terre pour se reposer puis fuira vers d'autres contrées avec les monstres qui l'auront suivi.

* B) Si la personne kidnappée n'est pas « l'Ami »

Langlois tuera cette personne puis lancera sur son «ex-ami» 1D20 monstres de type 1 et 2, qui auront l'ordre de l'éxécuter par tous les moyens.
Quelle que soit l'issue du combat Langlois fuiera vers la nécropole comme en * A)

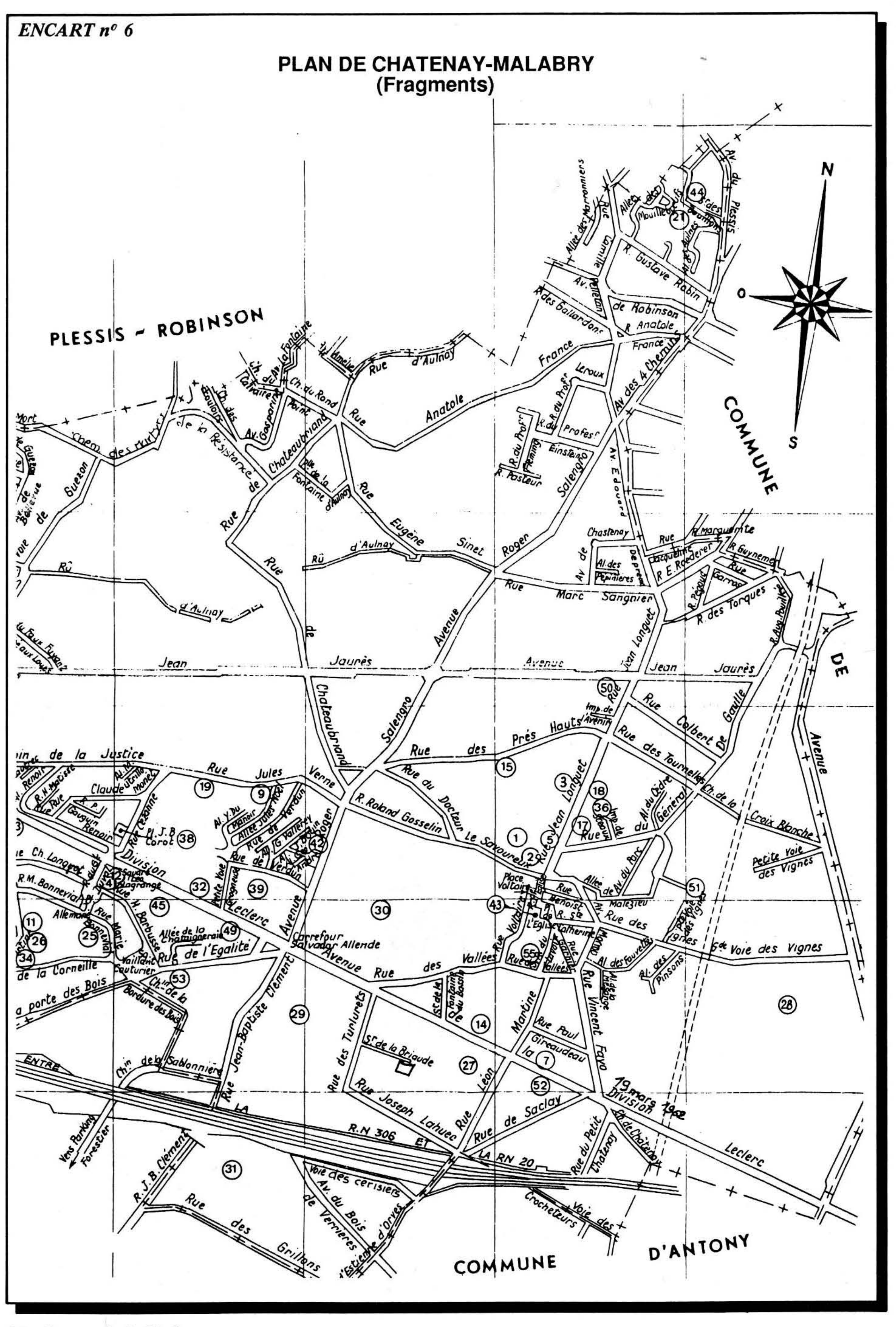
EN CAS D'ECHEC DE LA MISSION OU DE NON INTERVENTION

Si les aventuriers refusent cette mission, ne parviennent pas à détruire les Hommes Serpents ou meurent tous avant d'avoir trouvé assez d'indices pour, soit dénoncer les crimes de la secte à la police ou aux journaux, soit intervenir par la force, les Hommes Serpents se serviront de leurs zombis pour perpétrer, dans toute la région parisienne, une série de crimes horribles plongeant les autorités dans des abîmes de perplexité.
Laissant libre cours à leur folie furieuse, ils ordonneront aux morts-vivants l'enlèvement de personnes qu'ils forceront après les avoir hypnotisées selon les règles de l'art, à créer d'autres zombis. Ainsi, créés par d'autres, ils ne perdent plus de pouvoir et enverront, sur les ordres des humains qu'ils ont sous leur emprise, les morts-vivants dans les rues des villes pour qu'ils perpétuent à leur tour d'autres crimes.
Une fois l'engrenage «bien huilé», les Hommes Serpents tueront les géniteurs de zombis laissant sur les lieux des crimes le corps des morts-vivants comme preuve irréfutable de l'arrivée de l'armaguedon. Après 6 mois de terreur sans nom, ils égorgeront les membres de la secte et poursuivront leur quête des Oeufs de Karlatt, laissant derrière eux un pays au bord de la guerre civile, pour la plus grande joie de leur Maître.
Une fois les autres oeufs brisés, ils éduqueront le fils de Yig puis, recommençant dans divers pays leur travail de sape, installeront le fils de Seth sur un trône de terreur.


KA RAMA KAA
LAJORAMA

ENCART n° 6

PLAN DE CHATENAY-MALABRY
(Fragments)



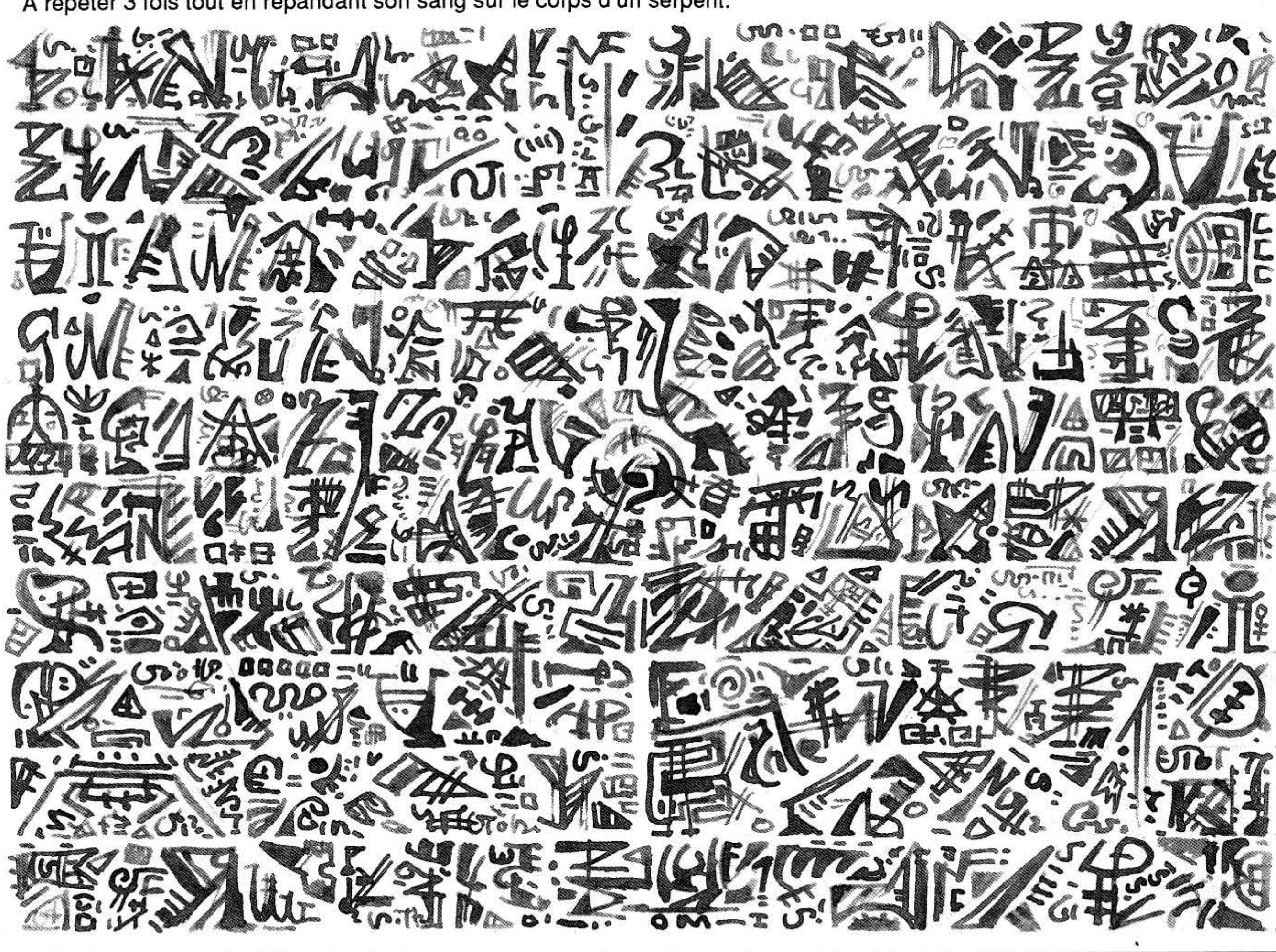
ENCART n°10

L'APPEL DE YIG

Traduction du parchemin trouvé dans la table de chevet de Maluava.
Seuls Maluava, Langlois et les deux Hommes Serpents sont en mesure de traduire ce texte en clair.

Oh Toi, Yig père et maître des serpents de l'univers, viens à mon appel rejoindre tes fidèles pour, dans une orgie vénéneuse, rétablir la puissance du reptile et donner à tes adeptes la force et le pouvoir de t'aimer sans retenue.
Que ton règne revenu, nous, les élus, te servions au grand jour.
Que de ton giron montent les fils sacrés pour châtier les incroyants dans les boursouflures de tes effluves sans nom .

A répéter 3 fois tout en répandant son sang sur le corps d'un serpent.



ENCART n°11

LES FAITS
sur les enlèvements

Le nombre d'enfants enlevés au début de l'enquête est de 7

Le 5 Janvier 1986

1 Laurent Demarssie : 5 ans
12, rue du Loup Pendu
Châtenay Malabry

Le 5 Février 1986

2 Martine Jansac : 3 ans
5, avenue Charles Longuet
Châtenay Malabry

Le 28 Février 1986

3 Moussa Ben Larziz : 7 ans
7, rue Albert Thomas
Châtenay Malabry

Le 12 Mars 1986

4 Philippe Mounier : 2 ans
3, allée Louis Blériot
Châtenay Malabry

Le 5 Avril 1986

5 Jean-Pierre Jouat : 6 ans
2, rue Champin
Antony

Le 29 Avril 1986

6 Marc Boulanger : 3 ans
45, rue des Vallées
Châtenay Malabry

Le 15 Mai 1986

7 Yves Lequerson : 6 mois
10, sentier de Fontenay
Sceaux

La police n'a retrouvé aucune des victimes et n'a interpellé que des suspects vite relâchés par manque de preuves et surtout pour innocence.
Les parents des victimes ne sont que pleurs et lamentations. Ils ne peuvent rien apporter de plus à l'enquête des Investigateurs.
Tous les enfants ont été enlevés de jour, dans les mêmes conditions. Selon les nombreux témoignages, il semblerait que ce soit les parents des enfants qui soient les seules personnes à s'être approchées des victimes.
Les seuls indices qui pourraient intéresser les Investigateurs, se trouvent à la une du «Parisien Libéré» du 30 avril 1986 et en 2eme page du «Parisien» du 3 mai 1986.
(Voir les Encarts n°1 et n°2).

ENCART n° 12

1) RECHERCHE DANS LES BOTTINS

Elle prendra 3 heures minimum pour 1 Investigateur. Chaque Investigateur qui cherche doit réussir 1 Jet de Chance toutes les heures pour trouver 2 adresses. Celui qui rate son Jet doit chercher de nouveau pendant une heure.

2) RECHERCHE PAR LE MINITEL

Elle prendra 1/2 heure.

Jacques Semis : n'est pas dans le bottin
Philippe Jansack : expert comptable
13, rue du Loup Pendu
92290 Châtenay Malabry
TEL : 46 32 73 54
Andrée Lemarie : dessinatrice industrielle
3, rue Albert Thomas
92130 Issy les Moulineaux
TEL : 46 45 87 66
Patrick Carroi : informaticien
15, rue Robet Hertz
92290 Châtenay Malabry
TEL : 46 31 55 44
Lafourche : les deux Hommes Serpents
ne sont pas dans le bottin
Janette Ardou : sans profession
2, rue Charles Longuet
92290 Châtenay Malabry

Yves Le Querque : notaire
23, av de la div. Leclerc
92290 Châtenay Malabry
TEL : 46 30 21 99

ENCART n°13

LETTRE DE L'OCTOPODE REVANT



L'OCTOPODE REVANT

LE 15 MAI 1985

DOUZ R'LYEH DEIL EUR HUREEUR BRAN DAVRITIAN AOUT *

Monsieur Semis
Je ne sais d'où vous vient cette connaissance de nos activités mais je suis au regret de vous répondre par la négative.
Je vous préviens cependant que cette ingérence dans nos activités pourrait bien, à court terme, vous faire avoir de très graves ennuis.
Rien ne nous rassemble, même si le retour des Grands Anciens demeure notre but. Restez avec vos êtres rampants, nos objectifs sont plus grandioses.

*** TRADUCTION DE LA PHRASE**

LANGUE : BRETON DEGENERE
Pour traduire cette phrase il faudra que l'un des Investigateurs connaisse cette langue.
Pour reconnaître la langue, 1 Jet réussi en Linguistique

TRADUCTION : **DE R'LYEH VIENDRA LE GRAND REVEUR POUR VOUS ECRASER**

ENCART n° 15

LISTE COMPLETE
DES 4 PREMIERS ADEPTES DE LA SECTE

1 - Semis (voir PNJ du scénario)
2 - Jansack Philippe expert comptable chez Semis
13, rue du loup pendu
Châtenay Malabry
3 - Lemarie Andrée dessinatrice industrielle chez Semis
3, rue Albert Thomas
Issy les Moulineaux
4 - Carroi Patrick informaticien chez Semis
15, rue Robert Hertz
Châtenay Malabry

Les autres adeptes ne sont que des sous-fifres. A vous de leur trouver Nom, Adresse et Métier .

Les caractéristiques des membres de la Corne Noire se trouvent dans les PNJs du scénario.

ENCART n°14

LES RECHERCHES POUR TROUVER CET ENCART
(ainsi que L'Encart n°18)
PRENDRONT AUX INVESTIGATEURS 1 HEURE.
CET ENCART PEUT ETRE TROUVE SUR UN JET REUSSI DE TROUVER OBJET CACHE APRES AVOIR DECOUVERT LE JOURNAL.

LE FIGARO DU 31 OCTOBRE 1954 (entrefilet)

LE FIGARO

«Jacques Semis relâché faute de preuves.

Après 5 jours de débats houleux et de joutes oratoires, la Cour d'Assises de Paris vient de rendre son verdict dans l'affaire Semis.
Malgré les soupçons de la police et la conviction profonde de la partie civile, la décision de relâcher le prévenu, faute de preuves, ne faisait malheureusement aucun doute. Toute l'accusation ne tenant que dans un réseau de présomptions sans attache solide, c'est avec une relative facilité, que maître Lambert fit acquitter son client.
«Ce fut presque trop facile, nous déclara maître Lambert à la fin de l'audience, *mais la cause était juste. Alors ....»*
La partie civile nous a murmuré après le verdict:
«Si les erreurs judiciaires envers les innocents sont conspuées par la foule, je me demande si, dans ce cas précis, ce ne devrait pas être l'occasion d'une révolution.»
Quoiqu'il en soit, la justice fait loi. Espérons qu'elle ne s'en morde pas les doigts».

Edgart Hupeneaux

ENCART n° 16 — L'HISTOIRE DES DEGENERES DE CHATENAY

L'histoire de ces êtres débute dans les brumes sanglantes de la Révolution Française, peu de temps après la mort de Louis XVI et de Marie Antoinette sur l'échafaud de la «liberté». En 1794, les derniers nobles de la région sud de Paris furent convoqués, dans le plus grand secret, au palais des Tuileries pour y déclarer leur loyauté à l'esprit de la Révolution. Au cours d'une grande assemblée, réunissant les maîtres de la France, chaque noble fut convié à jurer fidélité aux 3 couleurs du drapeau et à verser à l'Etat une forte somme d'argent pour «Soutenir l'effort de la Nation». Nombreux furent ceux qui, pour garder leur «tête», se plièrent à ces exigences mais, un petit groupe d'ultra-conservateurs refusa, non pour l'argent mais pour le Roi, de se laisser prendre à cette mascarade.
Les derniers opposants au régime furent emmenés dans un fort de la commune de Châtenay Malabry, sans avoir pu communiquer le moindre renseignement à leurs amis.
Dans la nuit du 12 au 13 juillet, après 15 jours de privations et de sévices, les malheureuses victimes des révolutionnaires furent conviées une dernière fois à renier leurs croyances et à adopter la foi patriotique.
Sur les 200 nobles encore en vie à ce moment, 80 refusèrent une nouvelle fois de se plier au bon vouloir des geôliers et furent emmenés, sur le champs, dans les souterrains du fort pour y être passés par les armes.
Les malheureux furent alignés le long d'un mur de calcaire et mis en joue. Heureux hasard ou intervention divine, nul ne le sut, quoiqu'il en soit, il reste qu'au moment de donner l'ordre de tirer, le peloton d'exécution vit basculer le mur soutenant les rebelles, entraînant dans sa chute les 80 condamnés à mort vers les noires abysses de la terre .
Les sans-culottes après avoir regardé dans le trou laissé par l'effondrement, conclurent bien normalement à la mort des royalistes et laissant les choses en place, regagnèrent la surface sans rien dire à personne.
Tombant tels des damnés vers les entrailles de la terre, les royalistes crurent leur dernière heure arrivée.
La chute leur parut sans fin bien qu'elle ne dura que quelques secondes, et se termina de manière fort rude sur le sol boueux des berges d'une rivière souterraine.
Dans cette descente aux enfers, seules 12 personnes trouvèrent la mort et 30 autres furent assez gravement blessées. Choquée, meurtrie, la petite troupe se releva et compta les absents. Le bilan, quoique lourd, ne les abattit pas et dans un même élan de ferveur, ils tombèrent à genoux en rendant grâce au Seigneur.
Le comte de Fougère, ancien garde du roi, prit les rênes de la destinée du groupe et partit à la recherche d'une issue. Ils errèrent ainsi plusieurs jours dans le dédale sans fin des couloirs, subsistant en mangeant les fruits viciés de la terre du dessous, buvant tels des animaux à-même le sol l'eau croupie des flaques sans âges ou lapant l'onde putride de la rivière.
Après avoir brûlé le dernier morceau de vêtement, la petite troupe se retrouva dans le noir glacé du monde des morts. Ils avaient perdu la notion du temps et le verni de civilisation qui recouvrait leurs âmes de damnés. Petit à petit, les lois de la survie transformèrent ces êtres raffinés en sombres rejetons des hommes de la préhistoire. Retrouvant les réflexes de la bête, ils se changèrent en prédateurs du monde d'en-dessous. Traquant, tuant et mangeant les rares animaux qu'ils trouvaient, ils durent pendant les jours de disette, dévorer les plus faibles d'entre eux. Les mois passèrent, leurs yeux s'habituèrent à la noirceur de leur nouvel habitat et leur corps se plia aux dimensions réduites des couloirs.
La terreur dans laquelle ils étaient plongés leur avait fait oublier leur véritable nature et, la vie aidant, ils fondèrent sous le sol de France un nouveau clan d'hommes des cavernes.
Procréant tels des bêtes, leurs progénitures mutèrent peu à peu aux cours des ans. A l'abri des guerres et des remous du monde des vivants, ils oublièrent le langage des hommes et leurs traditions. Les enfants, résultat de nombreuses couches consanguines, perdirent apparence humaine et devinrent des êtres difformes aux doigts épais et crochus permettant de creuser des grottes qui leur servaient de refuge.
Le temps passa pour eux sans aucune des nombreuses vicissitudes qui font avancer notre monde. La surface devint une légende de plus, dans leur pauvre mémoire et ils mirent au point, sans même s'en rendre compte, un nouveau panthéon de dieux impies et sanglants.
C'est dans cet état de régression sans pareille, que Langlois les découvrit après être, lui aussi, devenu une caricature d'homme. Le sorcier, malgré toutes ses connaissances, ne put découvrir le pourquoi de cette perte de mémoire collective et l'oubli du monde d'en haut. Il lui apparut que ces fils «laissés pour morts» n'avaient jamais cherché à rejoindre la surface. Selon la légende, le monde du dessus serait la terre de la mort et la contrée sans ombre où le dieux *Rob'Hes Pir* torture les êtres humains puis les force à parcourir sans fin de vastes plaines sanglantes à la recherche de leur tête.
Langlois devint rapidement le maître de ces êtres dégénérés et, grâce à ses pouvoirs, leur fit perdre la peur de la surface pour qu'ils accomplissent, pour lui, différentes besognes peu recommandables.

ENCART n° 17

Si un ou plusieurs adeptes de la secte de Semis sont surpris en pleine profanation de sépultures, ils seront conduits de suite au poste de police le plus proche. Au bout de deux heures d'interrogatoire, ils avoueront une tendance à la nécrophilie et seront emmenés au dépôt pour la nuit.
Ce fait sera relaté par la presse en 3ème page sans véritable tapage que se soit à la télévision ou sur les ondes de radio. Pour qu'un Investigateur tombe sur cette information, il faudra qu'il lise régulièrement un journal et demande au Gardien s'il y trouve des faits bizarres. Celui-ci pourra inventer d'autres faits sortant du commun pour noyer cette histoire dans d'autres sans rapport.
Les adeptes seront jugés assez rapidement puis internés dans l'asile de Sainte Judith.
Pendant tout le temps de leur incarcération, les adeptes se tiendront tranquilles mais plus le jour fatidique de la prise de la Potion de Jouvence approchera, plus ils deviendront agités et commenceront à divaguer (pour les médecins de l'asile), à raconter leurs aventures au sein de la secte des adorateurs de Yig et de leur chef Jacques Semis.
Les médecins croyant à une crise de folie, les assommeront de tranquillisants et les mettront en cellules capitonnées.
Le jour prévu de la prise de potion, les adeptes entreront dans une phase de folie furieuse. Les internes entrant dans les cellules seront attaqués, égorgés à coup de dents avant même de pouvoir réagir. Une fois leur forfait commis, les adeptes entameront une parodie délirante de la cérémonie de création de la potion devant les yeux effarés des médecins. Ils ne pourront être calmés par aucun sédatif et au bout de trois jours de délire, mourront de la même manière que la personne ayant servi d'exemple la première fois. Ces faits seront rendus publics dès le lendemain dans la plupart des quotidiens français.
Les Investigateurs feront le rapprochement avec leur affaire quand ils apprendront que les auteurs de ces horribles délires avaient été internés pour nécrophilie.
Toutes les demandes de renseignements après la mort des adeptes seront rejetées, mais avant cette date fatidique les Investigateurs pourront (avec un peu de bagout), rencontrer les internés qui ne leur diront rien, sauf si les connaissances du questionneur sur les rites pratiqués dans la secte sont particulièrement complètes.
Les Hommes Serpents rendront visite à leurs adeptes jusqu'aux premiers signes de délire puis, connaissant à l'avance la réaction des médecins, les laisseront choir.
Si les Investigateurs se sont faits repérer par les internés avant qu'ils ne délirent, leurs noms et apparences seront donnés aux Hommes Serpents qui agiront comme marqué dans ***L'Encart n°8***.
Si les Investigateurs n'ont pas attiré l'attention des adeptes, ces derniers leur fourniront le nom et l'adresse des Lafourche et la date de la plus proche réunion. Les internés demanderont bien sûr aux Investigateurs de leur ramener de la potion.

ATTENTION : Si les Investigateurs demandent des renseignements supplémentaires sur la potion, ils seront repérés et les internés se fermeront comme des huitres.

ENCART n° 19

CE QUI SE PASSERA SI SEMIS EST MIS EN PRISON OU SI LES HOMMES SERPENTS FUIENT VERS LE MEXIQUE.

En prison :

Une fois mis au fond d'une geôle, seul face au grave problème du manque de Potion de Jouvence, Jacques Semis, malgré les preuves accumulées contre lui, commencera par clamer son innocence puis, sentant la date fatidique arrivée, se mettra à vouloir faire jouer ses relations en usant de forte pression sur elles. Le chantage aux scandales du genre «ballet bleu» ou «rose» ne marchant pas, il essayera de communiquer à la presse diverses preuves irréfutables des malversations commises par différents membres du gouvernement. Mais, dans sa hâte de revoir le jour, il oublira que ces preuves avaient été découvertes au cours des perquisitions effectuées dans sa propriété. Dès lors il ne disposera plus d'aucune prise sur qui que ce soit.
C'est dans cet état d'esprit, un mois jour pour jour après sa dernière ingestion de potion, que Jacques Semis, isolé au fond d'une cellule pour que ses codétenus ne le tuent pas avant le procès, se mettra à pousser des hurlements déments et à frapper les murs de sa prison à s'en briser les phalanges. Appelé sur les lieux par l'un des matons, l'interne de service ne devra sa vie qu'aux réflexes du gardien venu lui prêter main forte.
Ce dernier assommera le forcené au moment où il cherchera à planter ses dents dans la veine jugulaire du médecin. Le docteur passera trois jours à l'hôpital pour que se résorbent les nombreuses contusions et plaies que lui aura faites Semis. On enfermera le dément encore inconscient dans une cellule de l'infirmerie en attendant l'arrivée du psychiatre. A son réveil, Semis loin de se calmer, malgré les doses massives de tranquillisants, se remettra à frapper les murs en hurlant mille malédictions à l'encontre de Yig et de ses adeptes.
Ils se mettront à cinq pour le maîtriser et l'enfermer dans le fourgon cellulaire qui l'emmenera dans une chambre capitonnée d'un hôpital psychiatrique de la région parisienne.

Dans sa cellule, Semis, de plus en plus en manque, se frappera la tête contre les murs. Ses cris et ses hurlements seront tels, que le directeur de l'asile décidera de l'enfermer dans l'une des sombres cellules du siècle précédent, située dans les sous-sols putrides de l'hôpital. Mal lui en prendra, car le forcené arrachant sa camisole, se jetera sur lui et lui sectionnera d'un coup de dent la veine jugulaire. Devant les yeux révulsés de terreur des internes, Semis, tel un ivrogne, se repaîtra du sang qui jaillira en saccades du cou sectionné du directeur à l'agonie.

De ce triste épisode, la presse ne retiendra que la version officielle des faits donnée par l'hôpital :

Hier vers 19h30, Jacques Semis interné, par décision de justice, a été abattu par un interne de l'hôpital à la suite de l'agression qu'il a perpétrée sur Marc Farges, directeur de l'hôpital.
Le directeur est mort quelques minutes plus tard, des suites de ses blessures .
La folie dont souffrait Jacques Semis est connue du grand public sous le nom de vampirisme .
Une enquête est en cours pour déterminer les causes et les responsabilités de chacun dans cette triste affaire .

Dans le cas ou les Hommes Serpents seraient mis en fuite :

Au bout d'un mois d'angoisse et de recherches, Semis ressentira les affres du manque alors qu'il dînera dans sa maison du 3, rue Voltaire, avec quelques adeptes.
La scène qui se déroulera dans la salle-à-manger sera digne des plus grands et des plus sanglants films "Gore" de ces vingts dernières années.
Semis ne sera pas le seul à souffrir du manque de potion, et dans un ensemble presque parfait, les cinq invités se sauteront à la gorge en poussant des cris de fauves affamés. La lutte durera quelques secondes en tout, mais des flots de sang et de viscères se répanderont sur les murs et les tapis à chaque coup de dents et de couteau que se porteront les forcenés au comble de leur désir morbide. Les murs épais de la bâtisse étoufferont les bruits du massacre, et nul voisin ne se doutera de la terrible tragédie qui se déroule à quelques pas d'eux. Dans la salle à manger, fumante de viscères et de sang, il ne restera plus que deux adeptes ensanglantés.
Cherchant à reproduire le rite sanglant nécessaire à la confection de la Potion de Jouvance, les déments dévoreront la chair juteuse de leurs anciens complices, en poussant des cris grotesques.
Le lendemain matin, les Goutriaux découvriront le spectacle dantesque des cinq corps, aux trois quarts dévorés, entassés au centre d'une pièce maculée de sang et d'os brisés. Sur la grande table, deux corps un peu moins mutilés que les autres se feront face, la tête dans une assiette où baignera dans un coulis de sang caillé, le coeur refroidi et à moitié dévoré de deux humains.
Les Goutriaux, au comble de l'horreur, téléphoneront à la police avant de sombrer dans la folie qui prendra la forme d'une catatonie profonde chez la femme et d'une paranoïa aiguë chez l'homme .
Au moment où la police arrivera sur les lieux, elle sera reçue par un coup de fusil qui tuera sur le coup l'un des agents. La réponse sera prompte et violente, le père Goutriaux encaissera 12 balles de gros calibre et sera projeté contre un mur de l'entrée où il laissera l'ombre rouge de sa mort, avant de s'effondrer sur le parquet ciré. La femme sera la seule rescapée de ce tragique fait divers.
La police se perdra en conjectures face à cette hécatombe et, le médecin légiste ayant au cours de l'autopsie découvert dans les viscères des cadavres des restes de chair humaine, déclarera que Jacques Semis devait être le grand prêtre d'une secte cannibale .
Par la suite, la police découvrira les corps des enfants ayant servi à créer la Potion de Jouvence, mettant un terme à la peur reignant sur la ville de Châtenay Malabry .

C'est, en gros, ce que les Investigateurs pourront lire dans les journaux, les jours suivants cette histoire.
Dans le même temps, en d'autres coins de France, le même problème se posera. Meurtres violents, cannibalisme et scènes de massacre se succédèrent pendant trois jours.
Puis le calme se réinstallera, nul n'osera en parler mais l'horreur sera faite.
Grâce aux carnets trouvés chez Semis, la police découvrira que les auteurs de ce que la presse appellera «les trois jours rouges», se trouvaient tous d'une manière ou d'une autre dans les pages des carnets secrets de Semis.
A la lueur de ces faits, de nombreuses arrestations seront effectuées dans divers milieux, débouchant sur des procès retentissants. Je laisse la suite à votre entière imagination.

ENCART n°18

CET ENCART PEUT ETRE TROUVE SUR UN JET REUSSI DE TROUVER OBJET CACHE APRES UNE RECHERCHE EN BIBLIOTHEQUE.

LE FIGARO DU 10 JUILLET 1954

LE FIGARO

LE FILS Semis SOUS LES VERROUS

INCULPATION POUR MEURTRE ?

Le 5 juillet dernier, nous annoncions la fin tragique de Mr Hubert Semis, riche industriel du nord, dans un accident de la route qui devait l'emporter lui, sa femme et sa petite fille de 9 ans.

A l'époque, nous avions déclaré que le seul survivant de cette grande dynastie de l'industrie française, le jeune Jacques Semis, recevrait en héritage les actions et les titres de sa famille, faisant de lui la deuxième fortune de France.

Nous apprenons aujourd'hui que ce jeune homme vient d'être inculpé, par le juge d'instruction Roland Lefmur, de crime avec préméditation, sur les accusations portées par le commissaire Lemartin après 5 jours d'enquête.

Le jeune parricide a déclaré son innocence et répète que le décés de ses parents n'est qu'un de ces accidents malheureusement trop fréquents sur nos routes.

Rappelons que Jacques Semis avait refusé de suivre ses parents sur la route, préférant prendre l'avion.

Nous attendons maintenant le résultat du jugement de la Cour d'Assises de Paris pour porter un avis définitif sur la culpabilité de ce jeune homme.

Edgart Hupeneaux

MONSTRES & ANIMAUX

CHIENS DE GARDE DU 3, RUE VOLTAIRE

Nombre : 2
Race : Bas-Rouge et/ou Dobermans (au choix)
FOR : 17 - 16 / CON : 12 - 10 / TAI : 5 - 5 / POU : 7 - 7
DEX : 14 - 13 / PdV : 9 - 8

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	55% - 40%	1D6+1

LES MONSTRES DEGENERES DU CLAN DE CHATENAY MALABRY

Ils se partagent en trois groupes :

Les dirigeants, les normaux et les inférieurs.
Pour savoir quel type de monstres rencontrent les Investigateurs, il faudra jeter 1D6 et prendre les caractéristiques correspondantes dans le tableau ci-dessous.
1 = Monstres dirigeants / 2 à 4 = Normaux
5 à 6 = Inférieurs

Les sorts connus par les dégénérés dirigeants :

- Absorber des Points de Magie
- Invoquer une Maigre Bête de la Nuit
- Créer une poudre anti-zombi

Caractéristiques et Compétences	1	2-4	5-6
Force	20	16	10
Pouvoir	17	13	7
Constitution	15	13	7
Dextérité	13	13	10
Taille	10	9	8
Apparence	3	3	3
Intelligence	14	13	10
Effet sur la SAN (si jet raté)	1D6	1D6	1D6
Points de Vie	15	13	10
Points de Magie	17	13	7
Nombre de Sorts	3	0	0
Les Armes : Griffes % Attaque	40%	30%	20%
Dommages	1D6+1D6	1D6+1D4	1D6
Morsure % Attaque	40%	30%	20%
Dommages	1D6+1D6	1D6+1D4	1D6+1
Les Compétences :			
Discrétion	80%	80%	80%
Se cacher	65%	60%	60%
Ecouter	70%	70%	70%
Trouver un Objet Caché	60%	50%	50%
Grimper	85%	85%	65%
Sauter	80%	75%	60%

LES HOMMES SERPENTS

Ils ne sont que deux et se promènent au grand jour sous les traits de deux chercheurs - frère et soeur.

Homme Serpent n°1 : sous sa vraie forme
FOR : 15 / CON : 13 / TAI : 12 / INT : 18 / POU : 19 / DEX : 15
PdV : 13 / Points de Magie : 15 / DEPLACEMENT : 8 .
Bonus aux Dommages : + 1D4

Armes	% Att	Dommages
Morsure	40%	1D8 + 13 par le poison
Fusil de chasse calibre 12	35%	4D6 10 mètres 2D6 20 mètres 1D6 50 Mètres
Poignard	35%	1D6+bad

Homme Serpent n°1 : sous forme humaine
Nom : André Lafourche
FOR : 15 / CON : 14 / TAI : 16 / INT : 18 / POU : 19 / DEX : 15
PdV : 13 / Points de Magie : 15 / APP : 17 / Bonus aux Dommages : +1D4

Armes	% Att	Dommages
Fusil de chasse calibre 12	35%	4D6 10 mètres 2D6 20 mètres 1D6 50 Mètres
Poignard	35%	1D6+bad

Homme Serpent n°2 : sous sa vraie forme
FOR : 8 / CON : 11 / TAI : 11 / INT : 18 / POU : 18 / DEX : 12
PdV : 11 / Points de Magie : 15 / DEPLACEMENT : 8 .

Armes	% Att	Dommages
Morsure	35%	1D8 + 11 par le poison
Fusil de chasse calibre 12	35%	4D6 10 mètres 2D6 20 mètres 1D6 50 Mètres
Poignard	35%	1D6

Homme Serpent n°2 : sous forme humaine
Nom : Françoise Lafourche
FOR : 8 / CON : 11 / TAI : 14 / INT : 18 / POU : 18 / DEX : 16
PdV : 12 / Points de Magie : 15 / APP : 18 / Bonus aux Dommages : 0

Armes	% Att	Dommages
Fusil de chasse Calibre 12	35%	4D6 10 Mètres 2D6 20 Mètres 1D6 50 Mètres
Poignard	35%	1D6

Les sorts des 2 Hommes Serpents

Les deux Hommes Serpents connaissent 8 sorts et s'en servent pour créer des potions, des portails et se défendre à la moindre attaque.

Liste des sorts

1 - Création d'un Portail
2 - Créer un Zombi **
3 - Créer la Potion de Jouvence *
4 - Contacter Yig
5 - Se Métamorphoser *
6 - Altération physique de Gorgaroth **
7 - Hypnotisme **
8 - Voler la Vie ***

** Nouveaux sorts*
*** Sorts de la campagne « Les masques de Nyarlathotep » (c) Chaosium*
**** Sorts de la campagne « Les ombres de Yog-Sothoth » (c) Chaosium*
*Les sorts ** et *** se trouvent dans «les sorts du scénario» et dans le «Fragments d'Epouvante» (c) Chaosium/Arkam House/Jeux Descartes*

S'ils sont en état d'infériorité ou s'ils se sentent en danger, ils essayeront de fuir par l'un des deux Portails après avoir tiré et/ ou lancé quelques sorts. S'ils ont un peu de temps devant eux, ils contacteront Yig pour protéger leur fuite.
Les Hommes Serpents se promènent toujours avec une vipère (voir plus loin) qu'ils jetteront sur un éventuel poursuivant.
Les Hommes Serpents peuvent se métamorphoser en ce qu'ils désirent en quelques secondes, si la taille de la forme choisie n'est pas inférieure à 25 cm et supérieure à 4 mètres. Pour se métamorphoser ils dépensent 2 Points de Magie et 1 pour reprendre leur forme originelle.
La seule façon de découvrir un Homme Serpent sous sa forme humaine est de lui crier à la face : *ka nama kaa lajerama*

YIG, LE PERE DES SERPENTS

Dans ce module Yig est la divinité centrale.
Ce Grand Ancien ne fera son apparition qu'en deux occasions:

1) Si on l'appelle

Il ne viendra que si le demandeur a une connaissance suffisante du Mythe de Cthulhu pour qu'il se sente concerné.

LE MINIMUM DEMANDE POUR CE SCENARIO EST DE 40%.

2) En cas de mort de Maluava ou des Hommes Serpents

Il arrivera assez rapidement pour recueillir en son sein le corps de son ou de ses adeptes. Il attaquera systématiquement les assassins, après avoir dévoré son ou ses adeptes décédés.
Voir le corps se faire dévorer coûte 1D6 Points de SAN ou rien.
Dans tous les cas, Yig se fera accompagner par 1D3 Serpents Sacrés et 1D10 Vipères. ***(Voir caractéristiques des serpents ci-dessous).***
Yig a les caractéristiques décrites dans le livre des règles.
Il apparaîtra sous les traits d'un homme de grande taille à la peau écailleuse et à la tête ophidienne .
Pour renvoyer Yig dans sa sphère dans le cas d'une venue sur un Appel, il suffira de répéter la formule d'Appel à l'envers.

LES SERPENTS SACRES DE YIG

Ce sont ici de très grandes vipères aspics.
FOR : 18 / CON : 15 / TAI : 12 / POU : 15 / DEX : 16 / PdV : 16

Armes	% Att	Dommages
Morsures	100%	Mort immédiate par empoisonnement

Les Serpents Sacrés de Yig frappent à coup sur. Pour les éviter la 1ère fois : faites faire 1 Jet sous l'Idée puis au round suivant 1 Jet sous l'Esquive.
Rater l'un de ces Jets a pour conséquence la mort de la personne mordue. Les Serpents Sacrés n'attaqueront que pendant 5 rounds, puis disparaîtront.

LES VIPERES

FOR : 08 / CON : 10 / TAI : 05 / POU : 01 / DEX : 15 / PdV : 07

Armes	% Att	Dommages
Morsures	45%	1D4 + 2 Points par tour sans soin

LE NAJA ROYAL DE MALUAVA

C'est un naja de grande taille totalement soumis à sa maîtresse.
FOR : 13 / CON : 12 / TAI : 10 / POU : 09 / DEX : 16 / PdV : 11

Armes	% Att	Dommages
Morsures	65%	1D8 + 3 Points par tour sans soin
Projection de venin	55%	1D3 + Perte de la vue de la personne touchée pendant 1D3 tours

Le Naja attaque sur commande ou s'il est de garde.
Il se dresse devant sa victime pendant 2 rounds avant de frapper.
Pour la première attaque : imposez 1 Jet d'Esquive à la personne visée pour qu'elle évite la projection de venin, et dans le même round 1 Jet de Morsure. Pendant le round d'attente du Naja, il est possible de toucher ou d'attraper le serpent avant qu'il ne bouge si 1 Jet de DEX/DEX est réussi sur la Table de Résistance par l'Investigateur avec la DEX du serpent en passif.

LES ZOMBIS

Ils sont identiques aux zombis décrits dans le guide des années 20.
FOR : 15 / CON : 11 / TAI : 13 / POU : 01 / DEX : 07 / PdV : 13
Effet sur la SAN : 1D8 ou 0

Armes	% Att	Dommages
Morsure	35%	1D6
Masse	35%	2D8 + 1D6

Tous les Zombis présents dans ce scénario sont semblables.

LES MAIGRES BETES DE LA NUIT

Elles sont identiques aux Maigres Bêtes de la Nuit décrites dans le livre des règles.
FOR : 11 / CON : 12 / TAI : 16 / POU : 13 / DEX : 15 / PdV : 14
Effet sur la SAN : 1D6 ou 0 / Déplacement : 6/12 en vol
ARMURE : 2 points de peau
Discrétion : 90% / Se Cacher : 90%

Armes	% Att	Dommages
Prise	35%	Jet FOR/FOR sur la Table de Résistance pour se dégager
Titillation	30%	voir règles

Les Maigres Bêtes de la Nuit de ce scénario sont toutes identiques.

LISTE ET CONTENU DES LIVRES UTILISES DANS LE SCENARIO "L'AMI D'ENFANCE"

Livre n° 1

Nom : **LE CULTE DES GOULES**
Auteur : Comte d'Erlette
Langue : Français
Editeur :
Année :
+ au Savoir :14%
Multipl. de Sorts : 2
Effet sur la SAN : 1D10

SORTS PROPOSES

1 - Contacter une Goule
2 - Invoquer une Maigre Bête de la Nuit
3 - Le Signe de Voor

Livre n° 2

Nom : **LIBER IVONIS**
Auteur : ?
Langue : LATIN
Editeur :
Année :
+ au Savoir :13%
Multipl. de Sorts : 2
Effet sur la SAN : 2D4

SORTS PROPOSES

1 - Contacter Cthulhu
2 - Poudre d'Ibn-Ghazi
3 - Contacter les Profonds

Livre n° 3 (nouveau livre)

Nom : **KTAL'T PTHA'K**
Auteur : Hétron
Langue : Grec ancien
Editeur : ?
Année : -1265
+ au Savoir :10%
Multipl. de Sorts : 2
Effet sur la SAN : 1D10

SORTS PROPOSES

1 - Altérer le Temps*

Hétron était un des prêtres de la Grèce décadente. Il officiait dans le temple interdit d'Anubis à Athènes . Il fut exécuté pour avoir volé le trésor du Temple de Zeus au cours d'une tempête créée grâce à ce sort.

Livre n° 4

Nom : **LE TEXTE DE R'LYEH**
Auteur : ?
Langue : Chinois
Editeur :
Année :
+ au Savoir : 15%
Multipl. de Sorts : 4
Effet sur la SAN : 2D8

SORTS PROPOSES

1 - Contacter un Profond
2 - Contacter Cthulhu
3 - Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu
4 - Signe des Anciens

Livre n° 5

Nom : **TRADUCTION DES TABLETTES**
Auteur : Marc Langlois
Langue : Français
Editeur :
Année : 1985-1986
+ au Savoir : 20%
Multipl. de Sorts : 6
Effet sur la SAN : 2D10+5

SORTS PROPOSES

1 - Création d'un Portail
2 - Flétrissement
3 - Créer un Zombi**
4 - Résurrection
5 - Faire Brûler*
6 - Absorber la Magie**

Livre n° 6

Nom : **FRAGMENTS DU AL AZIF**
Auteur : Abd Al-Azred
Langue : Arabe
Editeur :
Année :
+ au Savoir : 7%
Multipl. de Sorts : 3
Effet sur la SAN : 1D20

SORTS PROPOSES

1 - Contacter Nyarlathotep
2 - Contacter un chien de Tindalos
3 - Invoquer un Vampire de Feu

Ces fragments n'apporteront d'enseignements que sur les monstres indiqués dans les sorts ci-dessus.

Livre n° 7

Nom : **CULTES INNOMMABLES**
Auteur : Von Juntz
Langue : Anglais
Editeur : Bridewell
Année : ?
+ au Savoir : 12%
Multipl. de Sorts : 3
Effet sur la SAN : -2D8

SORTS PROPOSES

1 - Contacter Yig
2 - Création d'un Portail
3 - Se Métamorphoser*

Livre n° 8

Nom : **MISTIIS PURUNGA**
Auteur : Alfonso Del Ruiz
Langue : Espagnol
Editeur : Mundo Sombre
Année : 1544
+ au Savoir :17%
Multipl. de Sorts : 4
Effet sur la SAN : -2D10

SORTS PROPOSES

1 - Contacter Quetzalcoatl (Yig)
2 - La Poigne de Nyoghta**
3 - Potion de Jouvence

Del Ruiz faisait partie de l'expédition de Cortes au Mexique. C'est en étudiant le peuple Maya qu'il apprit les sorts décrits dans son livre publié en 1544. Del Ruiz fut torturé puis brûlé par l'Inquisition un an plus tard sous l'accusation de sorcellerie.

** Nouveaux Sorts*
*** Sorts du scénario "Les Masques de Nyarlathotep" © Chaosium*



SCÉNARIO N° 2

Le venin du Yucatan

LES MAYAS

HISTORIQUE :

TABLEAU SYNOPTIQUE DE L'HISTOIRE MAYA

- Période de formation) - 500 av. J.C. (??) vers 325 ap. J.C.

Naissance, dans toute l'Amérique moyenne, de civilisations agricoles sensiblement de même niveau et possédant essentiellement la même religion. Période divisible en plusieurs phases. Construction de pyramides et constitution d'une classe dirigeante.
Bonne céramique sans ornementation et culte de figurines. Ecriture hiéroglyphique rudimentaire et éléments de calendrier simples. Fort développement sur la côte du Pacifique et dans les hautes terres du Guatémala. Situation moins nette dans le bas pays maya, mais, à la fin de la période, on construisait des pyramides au Petén et au Yucatan. Leurs sculptures demeuraient largement sous l'influence des styles partagés avec les voisins non maya.

- Période classique (325-925)

Débuts (325-625) :

La voûte à encorbellement et l'architecture caractéristique font leur apparition au début de cette période, de même que le culte des stèles. Deux siècles plus tard, de nombreuses cités (Tikal, Uaxactun, Copan, Piedras Negras, Yaxchilan, etc ...) érigent des monuments hiéroglyphiques. L'art prend ses traits caractéristiques et se libère de l'archaïsme de la période précédente. Apogée culturel à Kaminal-Juyu et dans d'autres villes des hautes terres (à Teotihuacan aussi). Vers la fin, période de repos dans le bas pays.

Epanouissement (625-800) :

La grande époque de la sculpture, de l'écriture hiéroglyphique et des constructions dans le bas pays maya. Magnifiques céramiques peintes, superbes figurines moulées, chefs-d'oeuvre lapidaires. Grand progrès en astronomie et en arithmétique. Vaste extension du nombre des centres cérémoniels et des stèles (19 cités consacrèrent des monuments hiéroglyphiques en l'an 790). Déclin notable dans les hautes terres du Guatémala.

Ecroulement (800-925) :

Les centres cérémoniels de la zone centrale sont abandonnés un par un, peut-être à cause d'une révolte contre la hiérarchie, peut-être en conséquence indirecte de la réaction en chaîne à la pression des barbares du nord de Mexico.
Des influences mexicaines s'infiltrent à l'ouest de la presqu'île du Yucatan et affectent quelques cités puucs, dont beaucoup sont abandonnées à la fin de la période, ou peu après.

- Interrègne (925-975)

Dans la zone centrale, retour à un niveau culturel analogue à celui de la période de formation, l'unité politique étant probablement le village ou un groupe de villages. Visites occasionnelles aux centres cérémoniels abandonnés pour des cérémonies très simples ou les funérailles de chefs locaux.
Accroissement de l'influence mexicaine au Yucatan. Apparition du métal et de la céramique plombate.

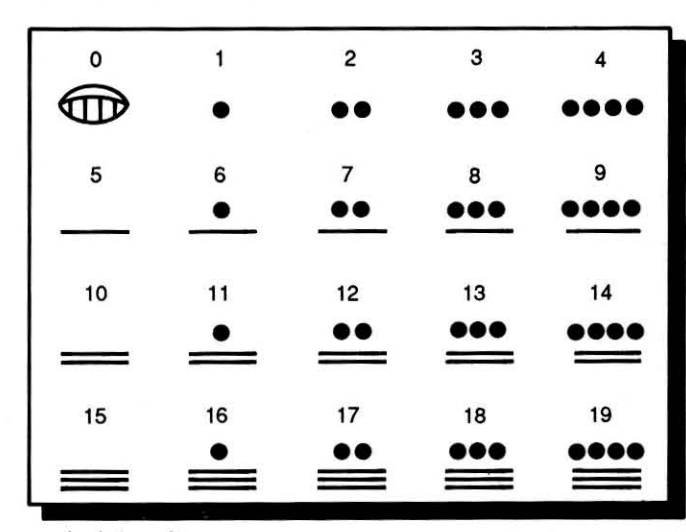
- Période mexicaine (975-1200)

Les Itza s'établissent à Chichen Itza, y apportant l'art et quelques traits architecturaux de Toula, le culte de Quetzalcoatl et d'autres dieux mexicains, et la guerre pour fournir au Soleil la chair et le sang humains dont il a besoin pour prendre des forces. Les Itza prétendent avoir conquis d'autres villes, mais le tableau n'est pas très clair pour le reste du Yucatan.
Développement du pouvoir séculier aux dépens du clergé. Divers styles artistiques, très inférieurs à ceux de la période classique.
Eléments importants : le métal, la plombate et la turquoise. Chute de Chichen Itza à la fin de cette période.

- Période de l'absorption mexicaine (1200-1540)

Mayapan crée un «empire» au Yucatan, et les Quiché font de même dans les autres terres du Guatémala. Gouvernement centralisé et tyrannie. Les groupes dirigeants abandonnent graduellement leur culture mexicaine (sauf la guerre) et deviennent maya par la langue et la religion. Déclin du culte de Quetzalcoatl et des autres dieux mexicains. La sécularisation de la culture se poursuit. Les centres cérémoniels deviennent de véritables villes. L'architecture et l'art s'enfoncent dans de nouveaux abîmes. A la suite de la révolte contre Mayapan et les Quiché, création de petites principautés indépendantes, en lutte perpétuelle entre elles. La décadence culturelle continue jusqu'à la conquête, par les Espagnols, du Guatémala en 1525 et du Yucatan en 1541. Les Itza de Tayasal demeurent indépendants jusqu'en 1697.

ARITHMETIQUE MAYA



et ainsi de suite.

Chez les Mayas, 1 signe égale un chiffre, de plus ils connaissaient le zéro dès les premiers siècles de notre ère, alors qu'il faudra attendre plus d'un millénaire pour que les Arabes l'introduisent chez nous.

Les chiffres s'écrivaient en colonnes :

La 1ère de 1 à 9
2ème de 10 à 99
3ème de 100 à 199 etc ...

LE CALENDRIER MAYA

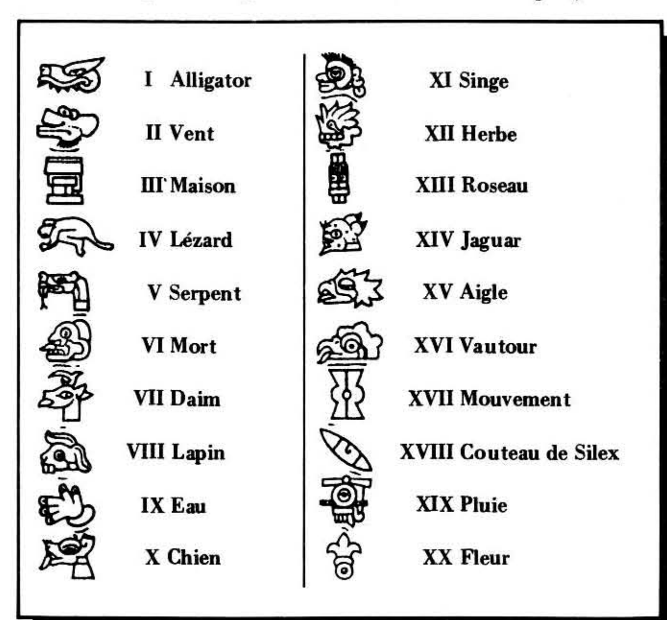
L'année maya comportait 18 mois de vingt jours plus cinq jours additionnels appelés Tun.
Les années étaient regroupées en multiples.

20 Tun sont des Katun,
20 Katun font 144.000 jours soit 1 Baktun,
et ainsi de suite jusqu'à 23.040.000.000 jours, soit 1 Alautun, ce qui représente plus de 63 millions d'années.

Outre ces regroupements, les Mayas avaient des cycles qui correspondaient plus ou moins à notre notion du siècle, faisant 52 ans.
Ils avaient aussi des années vénusiennes et lunaires.
Selon leurs calculs, ils arrivaient à déterminer des cycles variant de 1 jour tous les 292 ans pour la lune, etc ...

LES VINGT SIGNES RITUELS

Les rituels et les pratiques de divination sud-américains s'appuient sur des ensembles de symboles établis pendant la période pré-colombienne, dans des cultures et des langues différentes. Les principaux ensembles sont les Neufs Figures, en rapport avec Vénus, la lune et le soleil, points d'origine dans la cosmogonie ; les Treize Nombres, messagers et oiseaux-augures ; les Vingt Signes enfin, qui incluent tous les autres et que nous montrons ici. Ils sont répartis en deux moitiés correspondantes. (IX et XIX, par exemple, sont souvent interchangés.)



LES PRINCIPAUX DIEUX ET LEUR RAPPORT AVEC LE MYTHE DE CTHULHU

Voici regroupées quelque-unes des principales divinités Mayas qui vivaient dans le Yucatan et le Guatémala, des Toltèques, originaires du Nord, qui s'établirent dans le centre du Mexique y fondèrent la ville de Tollan (la moderne Tula), des Aztèques enfin, autre peuple nahua du Nord, venu dans le Centre au XIIème siècle avec Huitzilopochtli, où il fonda sa capitale Tenochtitlan (Mexico) et construisit par la suite un empire en adoptant un grand nombre des dieux des peuples soumis. Excepté Huitzilopochtli, les divinités nahuas présentées ici sont communes aux Toltèques et aux Aztèques.

Chac (Maya), dieu à long nez du Yucatan. Le nom signifie «rouge» ou «de forte stature».

Chalchihuitlicue, «Jupe de Jade» (Nahua), déesse de l'eau fraîche, des lacs et des rivières, épouse de Tlaloc.

Cihuacoatl, «Femme-Serpent» (Nahua), déesse de l'enfantement.

Cinteotl, «Dieu-Mais» (Nahua), parfaite incarnation du maïs.

Coatlicue, «Jupe de Serpent» (Nahua), l'une des innombrables déesses de la terre, mère de Huitzilopochtli, représentée avec un enfant dans les bras.

Gucumaz, «Serpent à Plume» (Quiche-Maya), un des principaux dieux créateurs, correspondant à Quetzalcoatl.

Huitzilopochtli, «Oiseau-Mouche Sur La Gauche» (Nahua), sinistre divinité aztèque de la guerre, dieu du soleil et patron de l'empire aztèque.

Hunab Ku, «Un Seul Dieu» (Maya), dieu-créateur du Yucatan.

Itzamna, «Maison De l'Iguane» (Maya), seigneur céleste et héros culturel, fils de Hunab Ku.

Itztli, «Obsidienne» (Nahua), le couteau de silex utilisé pour le sacrifice (XVIIIème des Vingt Signes), associé à la naissance du dieu terrestre Quetzalcoatl.

Kukulcan, «Serpent à Plume» (Maya), correspond au Quetzalcoatl historique.

Mictlantecuhtli, «Seigneur Du Pays De La Mort» (Nahua), souverain du monde souterrain, par lequel l'âme du mort doit passer.

Quetzalcoatl, «Serpent à Plume» ou «Jumeau Précieux» (Nahua), dieu créateur, identifié à la planète Vénus. Egalement roi-prêtre et héros culturel de Tula vers 900, dieu du vent (son masque est le vent, le IIème des Vingt Signes).

Tezcatlipoca, «Miroir De Fumée» (Nahua), personnage de sorcier-guerrier, opposant historique de Quetzalcoatl à Tula.

Tlaloc, «Celui Qui Fait Pousser Les Choses», maître du tonnerre et de la pluie (son masque est la pluie, XIXème des Vingt Signes).

Tlazolteotl, «Déesse De La Boue», déesse terrestre, déesse de l'amour, connue aussi sous le nom de «Mère Des Dieux».

Tohil (Quiche-Maya), correspondant à Tlaloc.

Tonatiuh (Nahua), le soleil, connu aussi sous le nom de Pilzintecutli, «Seigneur Royal».

Xipe, «l'Ecorché» (Nahua), dieu de la végétation ; ses prêtres revêtent la peau des victimes qui lui sont sacrifiées, afin de stimuler la pousse des plantes et la germination.

Xiuhtecutli, «Dieu De l'Année» ou «Dieu Du Feu» (Nahua), dieu du feu, le premier du rituel et du calendrier, connu aussi chez les Aztèques sous le nom de Huehueteotl, «vieux dieu».

Xochipilli, «Prince Des Fleurs» (Nahua), dieu des fleurs, des fêtes et des plaisirs.

Xochiquetzal, «Fleur à Plume» (Nahua), déesse des fleurs et des artisans.

Yum Kaax, «Dieu De La Forêt» (Maya), dieu-maïs, correspond à Cinteotl.

Les divinités présentes dans ce scénario :

Xipe : Shub Nigurath
Tlaloc, Tohil : Cthulhu
Kukulcan (ou Kukulkan), Quetzalcoatl : Yig

Le Venin du Yucatan

- AU CAS OU LA PISTE DES HOMMES SERPENTS SERAIT PERDU

A) Si les Investigateurs tuent les Hommes Serpents sans avoir découvert ni le Portail du 13, rue des Vallées, ni celui de la crypte, il faudra créer pour les Investigateurs un évènement digne d'intérêt pour que ceux-ci reviennent au 13, rue des Vallées.

Voici quelques exemples : Les articles viennent tous du «Parisien Libéré» ou du «Figaro». Choisissez-en un ou étalez-les tous sur une période plus ou moins courte.

1) Disparition mystérieuse au 13, rue des Vallées

Après les enfants en bas âge, c'est une famille de 4 personnes qui s'est volatilisée de la ville de Châtenay Malabry sans laisser de trace.
Locataire depuis peu d'un appartement ayant appartenu au sinistre Jacques Semis, la famille Janson, comprenant 2 enfants en bas âge, s'est littéralement évaporée dans la nuit du / / * au / / * sans qu'aucun indice ne puisse nous permettre de conclure à un enlèvement *(* mettez la date qui collera le mieux avec vos personnages)*.
La police pense que cette famille est partie de son appartement pour une raison qui reste à déterminer.
Point troublant : cette famille qui aurait «mis les voiles»,n'a rien emporté, ni vêtements, ni argent ou papiers.
Reste que la police a émis un avis de recherche. Comme aurait dit notre regretté confrère Nollitom, il se pourrait que nous ayons à faire à une vengeance posthume de la Secte Maudite de Jacques Semis et de ses complices. Le règne de la terreur ne serait-il pas clos ?...

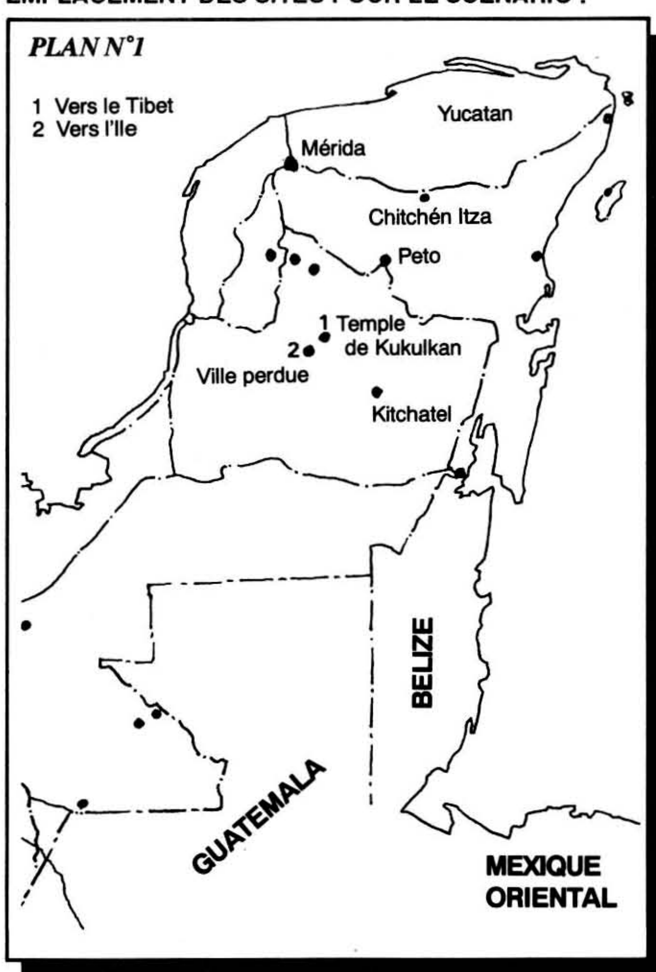
2) Des rugissements dans la nuit

Hier la police et les employés du zoo de Vincennes ont passé une bonne partie de la nuit dans la ville de Châtenay Malabry à poursuivre une panthère noire dans les appartements et les jardins du 13, rue des Vallées.
Alertés par les rugissements d'une panthère noire s'étant réfugiée au-dessus de leur appartement, Mr et Mme Dos Lantos ont eu toutes les peines du monde à convaincre la brigade de gendarmerie de Châtenay Malabry que ce fauve avait élu domicile au 1er étage de leur immeuble, mais les feulements du félin étant perceptibles à l'autre bout du fil, les gendarmes ne purent que se rendre à l'évidence.
Après 3 heures de course poursuite, l'animal fut enfin attrapé, non sans avoir blessé gravement 2 gendarmes, 1 pompier ainsi que 2 employés du zoo de Vincennes au moment de sa capture. La police et les vétérinaires de Maisons Alfort ne s'expliquent pas l'apparition de ce fauve, d'autant plus qu'aucune disparition de ce type de panthère n'a été déclarée par un particulier ou un cirque ambulant.
Peu de temps après sa capture, la panthère mourut. Les vétérinaires qui ont autopsié le fauve nous ont déclaré que l'animal était mort à la suite d'une morsure de serpent tropical.
Un autre mystère dans ce drôle de faits divers.

3) Après la vague de crimes infantiles,

La ville de Châtenay Malabry vient encore une fois d'inscrire son nom en lettres de sang sur le grand livre des faits divers. Hier vers 23 h, les habitants du 13, rue des Vallées furent réveillés par d'horribles cris venant de la maison des Dos Lantos.
Alertée par les voisins, la police arriva 15 minutes après le coup de téléphone, trouva la famille au grand complet dans des positions grotesques, le visage tordu par d'horribles grimaces, le corps boursoufflé et marbré de zones verdâtres.
Appelé sur les lieux, le médecin légiste conclut son examen en déclarant que la mort des Dos Lantos était due à la morsure de serpents excessivement vénimeux d'Amérique Centrale.
Les conclusions du médecin furent corroborées par la découverte dans l'appartement du 1er étage d'un nid de ces dangereux reptiles.
Les policiers sont à la recherche des personnes ayant pu vivre dans ce quartier et ayant vu ou acheté ce genre d'animaux.
Cette piste quoique légère pourrait bien déboucher sur une arrestation pour homicide par imprudence, d'autant plus que les voisins de la famille décimée nous ont déclaré avoir écrasé à plusieurs reprises de très grosses araignées noires et velues.
Trafic d'animaux sauvages, inconscience ou vengeance de la Secte qui hier encore terrorisait cette région? La question reste en suspens.

EMPLACEMENT DES SITES POUR LE SCENARIO :



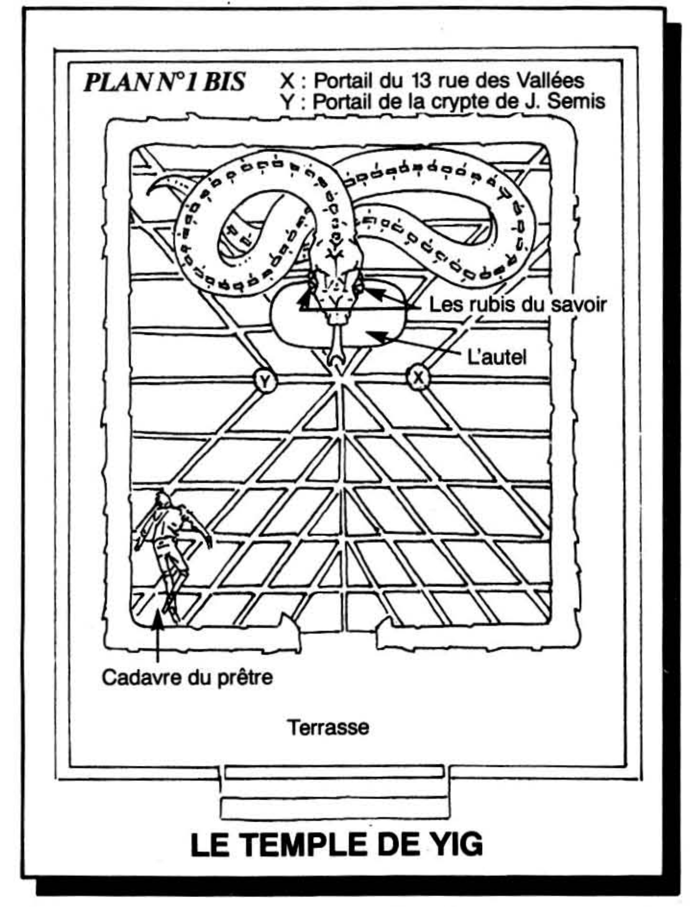
B) LES EFFETS DU PASSAGE PAR LE PORTAIL

La distance Paris/le Yucatan est de plus ou moins 5.600 miles soit plus ou moins 9.000 km.

Cette distance coûtera aux Investigateurs 3 Points de Magie, à l'aller comme au retour, quel que soit le Portail utilisé, ainsi qu'1 Point de SAN.

C) LE TEMPLE DE YIG : PLAN N° 1BIS

Après quelques secondes de flottement, les Investigateurs seront saisis par la chaleur étouffante d'une clarté glauque et verdâtre semblant venir d'un soleil malade.
Les personnages se trouvent dans une pièce cubique de 10 m d'arrête. Le sol est couvert de marbre jaune veiné de mauve que la verte clarté n'arrive plus à faire briller.
Derrière eux, la tête frôlant le plafond d'onyx, un gigantesque serpent lové contre le mur les regarde de ses yeux de sang.
Cette colossale statue de jade semble vivante tant les détails de son anatomie y sont figés avec une grâce morbide.



LE TEMPLE DE YIG

Dans sa gueule sertie de crocs qu'on imagine encore suinter d'un venin acide aux relents de mort, une langue fourchue aux pointes acérées vibre dans la lourde moiteur de ce coin de jungle redevenu vierge.

Les murs de cette pièce ne semble pas avoir de joints ni même de revêtement. Il en est de même pour le plafond qui apparaît comme le prolongement direct des murs. En fait, cette pièce est creusée à même la masse d'un bloc titanesque d'onyx comme Dame nature creuse au cours des millénaires de sombres grottes, refuges de tant d'abominations.

Juste sous la langue vibrante de maléfices du serpent, un autel de basalte sculpté de motifs répugnants et impies est recouvert d'un épais revêtement de couleur marron rouille.

Après un court examen, il apparaîtra aux Investigateurs que cette couche immonde est en fait le résidu des centaines de sacrifices qui y ont été perpétrés (1 Jet dans une Compétence Médicale).

Sur le mur de droite, en regardant vers la porte, un squelette affalé dans une posture grotesque, encore recouvert d'une robe de bure, fixe les intrus de ses orbites sans vie.

Au-dessus de la dépouille, quelques mots de couleur brunâtre sont encore visibles.

Un Jet réussi de Lire et Ecrire le Latin permettra aux Investigateurs de comprendre cette phrase qui, une fois traduite, donne :

«Aux regards des dieux, la folie vous guette»

Si quelqu'un touche le squelette, même du bout des doigts, il oscillera puis s'effondrera dans un cliquetis d'os. La robe de bure se réduira en poussière brune révélant, parmi les ossements, une pièce aux reflets dorés.

Après avoir frotté la pièce, il apparaîtra aux Investigateurs que cette pièce est un doublon espagnol frappé en 1510.

Jet d'Histoire: c'est une pièce amenée par les Espagnols dans les années 1519 - 1520, quand Cortes a envahi le Mexique.

Par l'ouverture sans porte, les Investigateurs découvriront le spectacle sans pareil de la jungle tropicale dans toute sa moiteur démangeante.

La description des yeux du serpent de la pyramide ainsi que celle de la mort du prêtre se trouve dans la liste des Objets Magiques ***(Objet n° 1 : Les Rubis du Savoir).***

En sortant sur la terrasse menant à l'escalier de pierre qui descend vers la sombre verdure des sous-bois humides, les Investigateurs se rendront compte qu'ils ne sont plus dans le pays de leurs pères, mais bien loin, au milieu de la forêt vierge.

Faites effectuer un Jet sous la SAN à chacun des Investigateurs, dès qu'il n'est plus sur le vieux continent. Si le Jet est raté, 1D3 Points de SAN.

Si les personnages n'ont pas répéré l'endroit où il sont sortis à leur arrivée, ils devront le rechercher à tatons dans toute la pièce. N'oubliez pas qu'en furetant ils pourraient bien trouver l'autre Portail, ce qui les mênerait vers d'autres problèmes, surtout si la crypte de la maison de Jacques Semis est encore aux mains de la secte.

Le passage du Portail ne se trouve pas au bord même de la statue de jade mais à 1,50 m environ en retrait de celle-ci, aussi, s'ils le cherchent le long de la statue, ils ne le trouveront pas obligatoirement. Il se pourrait même qu'en parcourant la pièce l'un d'entre eux disparaisse sans laisser de trace, mettant les autres dans une position malaisée.

Pour cette partie, les figurines et un plan sont nécessaires.

Ce temple est dédié à Kukulkan (nom maya de Yig)

Une fois sur la terrasse, les Investigateurs découvriront qu'il n'y a qu'un escalier pour descendre vers la base de la pyramide.

Aux pieds de ces marches, ils verront une sorte de masse aux formes indistinctes, parcourues de mouvements ondulatoires sans cesse renouvelés. La couleur de ce tas gluant n'est pas homogène mais semble changer sans discontinuer.

En descendant quelques marches, les Investigateurs découvriront **(si l'un d'eux réussit un Jet de Zoologie)** que cette masse n'est en fait qu'un noeud de serpents tous plus vénimeux les uns que les autres.

Quand les Investigateurs approcheront à moins de 5 m des serpents, ces derniers se sépareront pour leur faire face en une ligne ondulante.

Au centre de cette barrière venimeuse, un serpent de très grande taille semble diriger les autres.

Que les Investigateurs essaient de passer par la droite ou par la gauche, les serpents les suivront sans jamais les approcher, à moins de gestes brusques.

Il y a 11 serpents. 10 sont très venimeux. Le onzième, le chef, est un «Anaconda» de très grande taille,aux yeux d'un noir profond.

Si «l'Anaconda» regarde une personne dans les yeux, c'est pour essayer de la fasciner. Cette fascination se fait avec un Jet de POU/POU sur la Table de Résistance.

S'il réussit sa fascination, l'Investigateur charmé restera sans force ni résistance tant que personne n'arrivera à le réveiller en le bousculant ou en tapant sur le serpent, brisant ainsi le lien télépathique entre le charmeur et sa victime.

La description des serpents se trouve dans le chapitre ***«Monstres et Animaux» du scénario, page 86.***

Les serpents sont les gardiens du temple. Ils attaqueront toutes personnes essayant d'en sortir ou d'y entrer dès qu'elles seront à moins de 3 m d'eux.

C'est au Gardien des Arcanes de juger de la valeur du moyen employé par les Investigateurs pour éviter les serpents, tout en sachant que le feu est la meilleure solution pour les tenir à distance.

Les serpents ne poursuivront pas les Investigateurs au-delà de la lisière de la forêt qui se trouve à 10 m de la pyramide.

Au bas des marches, les personnages remarqueront une piste s'enfonçant entre les arbres de la forêt.

D) DESCRIPTION DU TEMPLE - VU DE LA LISIERE DE LA FORET

Le temple est formé de deux parties distinctes. La 1ère, haute de 30 m est constituée par une pyramide tronquée de style égyptien (sans degré). Sur le plateau ainsi formé se trouve une bâtisse de 10 m de haut, à laquelle on accède par un unique escalier.

La couleur de la partie basse est verte et le temple même est noir. Il est fait de deux blocs gigantesques soudés ensemble avec une sorte de ciment rougeâtre invisible de l'intérieur.
Toute la surface de la pyramide verte est incrustée de petites glyphes d'os racontant l'histoire de sa construction ainsi que la façon dont les anciens maçons ont été recrutés.
Sur la face opposée à celle de l'escalier, les Investigateurs vont découvrir un certain nombre de glyphes sans suite les unes par rapport aux autres, dont la couleur est d'un ivoire plus jaune.
En s'éloignant assez (+ 20 m), ils découvriront, formé par ces glyphes, le visage terrifiant du sorcier Ktalapoteck, Maître des Morts et constructeur du temple de Yig. Le visage de cet homme est si finement décrit et semble si réel que sa vision coûtera 1D3 Points de SAN aux Investigateurs ayant raté leur Jet.
Pour éviter une trop grande perte de temps et d'intérêt, si les Investigateurs ne prennent pas le sentier pour partir, vous pourrez les perdre pendant quelques temps mais arrangez-vous pour qu'ils découvrent le vieil indien maya sans quoi le reste de la quête sera impossible.
Si vous préférez les faire aboutir directement dans la Ville Oubliée du temple de «Tohil», souvenez vous que les hommes serpents, s'il y en a, mettront 2 semaines pour y parvenir et que dans les 10 jours qui suivront, ils auront délivré leurs frères coincés à Chichen Itza.

Uniquement si les Hommes Serpents sont passés

Sur le sentier (Jet de Trouver Objet Caché), les Investigateurs découvriront sur le sol humide et tiédasse des traces de pattes griffues séparées par une sorte de traînée située à égale distance des 2 marques de pas (celle du centre étant la marque de la queue). Si aucun des joueurs ne trouve la signification de ces traces, faites leur faire un Jet d'Idée pour expliquer que ces traces sont celles des Hommes Serpents.

Dans tous les cas

Les Investigateurs suivront une piste presque effacée, couverte par endroit d'une végétation assez dense pour la perdre mais avec de la persévérance ils la retrouveront.
Les personnages marcheront le long de ce sentier pendant 2 heures avant d'entendre, venant d'un massif de plantes à l'odeur entêtante, une série de plaintes et de gémissements de douleur.
En s'approchant, ils verront 2 pieds chaussés de sandales de cuir dépasser du feuillage, au niveau du sol.
Derrière ce bosquet, ils tomberont sur le corps meurtri et boursouflé d'un vieil indien.

Jet d'Anthropologie: s'il est réussi, cet Indien à le profil caractéristique des Indiens Mayas, et si le joueur à réussi un Jet dont le résultat se situe sous 10 %, il lui apparaitra que cet individu est de race pure sans aucune trace de métissage.

Le vieil Indien est mourant mais il lui reste assez de forces pour donner quelques précieux renseignements aux Investigateurs.

«KA NAMA KAA LAJERAMA» leur dit-il.

Puis, il continue dans un anglais plus que passable.
(pour comprendre l'Indien, il faudra que les Investigateurs réussissent un Jet de Parler Anglais - 20 % ou de Parler Espagnol sans malus).

«Je désire d'abord savoir si je peux vous faire confiance» leur dit-il *«aussi je vais vous regarder l'âme et pour cela il faut que vous ne m'opposiez aucune résistance».*

L'Indien lance sur les Investigateurs le sort «Lire l'Aura» ***(Voir Nouveaux Sorts du Scénario).***

Les révélations du vieil homme

Un Jet de Parler Anglais - 20 % par paragraphe ou un seul Jet d'Espagnol pour tout le texte.

Cas n°1 - si des Hommes Serpents sont passés par le Portail
«J'ai été attaqué par 1 (ou 2) êtres du dieu Kukulkan (un Jet d'Archéologie, Kukulkan est le nom maya de Quetzalcoatl) *venant de la pyramide maudite de Ktalapoteck le nécrophile dément qui un jour invoqua Kukulcan le Visqueux et perdit la vie après avoir vu le savoir universel. Ils me prirent et me torturèrent sans relâche pour me faire avouer, moi grand prêtre de Hunab Ku, les secrets de la crypte de l'oeuf»* **(un Jet d'Archéologie, Hunab Ku est le dieu unique créateur du Yucatan).**

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Malgré mon pouvoir, je n'ai pu résister bien longtemps, mais sans tout leur dire, ils ont assez de renseignements pour atteindre leur but. Ces 2 répugnantes créatures sont maintenant à la recherche du médaillon sacré de Xipe qui se trouve dans le village noir de Kitchatel **(Jet d'Archéologie, Xipe : dieu Nahua de la germination dont les prêtres se recouvraient de la peau des sacrifiés écorchés vifs pour effectuer des danses rituelles).**

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Pour trouver ce village et récupérer le médaillon pendu au cou de l'effigie de Xipe, il faudra trouver le livre du Père Mantales Y Gordo, lire son récit et parcourir la jungle. Une fois le médaillon en votre possession, allez dans l'observatoire de Chichen Itza quand Vénus est au zénith et placez le médaillon dans l'encoche prévue à cet effet sur le mur, alors vous découvrirez la crypte».

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Malgré la torture j'ai pu mentir et ne pas révéler le nom du prêtre qui a écrit ce récit au temps de l'invasion et j'ai dirigé les Hommes Serpents vers le temple de Kukultan de Chichen Itza sans leur dire l'heure de l'ouverture de la crypte. Partez sans attendre. Prenez ce parchemin et faites-en bon usage». Et dans un dernier soupir le vieil Indien meurt.

Cas n° 2 - s'il n'y a plus d'Homme Serpent
Pour savoir si les Investigateurs connaissent les dieux dont il est question, voir paragraphe précédent.

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Qu'Hunab Ku me pardonne mais je termine ma route sans avoir pu transmettre le secret de la crypte à mon fils. J'ai été mordu par une créature de Kukulkan et je dois aujourd'hui faire peser ce fardeau sur vos frêles épaules, pardonnez-moi mais ce secret doit être transmis aux générations futures».

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Sous le dôme de l'observatoire de Chichen Itza, une créature mi-monstre mi-serpent repose pour l'éternité dans un cocon de cristal inconnu de nos régions. Il faut que cette crypte soit close à jamais ou que vous détruisiez son contenu car je pense que vous ne resterez pas à tout jamais sous les chauds rayons du soleil pour veiller à ce que personne ne cherche à réveiller la chose».

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

«Pour ouvrir la crypte, vous devez aller au cœur de la jungle, dans le village de Kitchatel et récupérer le médaillon de Xipe des mains sanglantes de ses prêtres maudits. La trace de ce village de pierres noires se perd dans la nuit des mémoires, mais un prêtre espagnol du XVIème siècle a conté l'aventure de certains conquistadors qui y seraient allés. Suivez ces instructions, ramenez le médaillon et allez à Chichen Itza».

*** Jet de Parler Anglais - 20 %**

*«Arrivés au grand observatoire, vous placerez le médaillon dans l'encoche du mur et quand Vénus sera au zénith, la crypte s'ouvrira. Une fois en bas, faites ce que bon vous semblera.
N'oubliez pas mes enfants, le père Mantales Y Gordo, Kitchatel et la férocité des prêtres de Xipe. Prenez ceci et faites-en bon usage».*

Et le vieil homme meurt en leur donnant un parchemin.
Si les Investigateurs n'ont pas pu comprendre le message du prêtre d'Hunab Ku, dites-leur uniquement les mots clefs de ce message ayant de toute façon le même sens dans les trois langues : ***Hunab Ku, Kukulkan, Chichen Itza, Xipe, Mantales Y Gordo***

En plus dans le cas n° 1: ***Ktalapoteck***

Il vous reste à diriger les Investigateurs sur le bon chemin, après les avoir laissé cogiter sur ces mots.

Le parchemin

Le parchemin que donne le vieil homme aux Investigateurs avant de mourir est écrit en maya et explique la technique du sort Lire l'Aura. Outre sont contenu qui ne peut être déchiffré que par un expert, c'est une pièce unique.
La traduction pourrait être faite par Langlois ou au Musée de Mérida, si les Investigateurs donnent l'original au conservateur. Ce dernier devant une telle découverte ne le rendra pas aux Investigateurs et le gardera au nom de la sauvegarde du patrimoine.

En route vers la civilisation

La suite du voyage se fera en 12 heures de marche dans la chaleur moite de la forêt tropicale avec, pour toute compagnie, les bruits de la jungle, les moustiques voraces et les animaux de tous poils, plumes et écailles.***(Voir Table des Rencontres Aléatoires - Annexe II).***

S'il reste des Hommes Serpents

Après 5 heures de marche, les Investigateurs tombent sur deux nouveaux cadavres. Ces corps boursouflés, marbrés de larges bandes verdâtres, ont le visage figé dans d'horribles grimaces où se lisent la douleur et l'horreur indicibles de la mort lente du poison. Leurs traits sont malgré tout reconnaissables. Il s'agit d'un couple de race blanche. Ils sont entièrement nus.

a) Si 2 Hommes Serpents se sont échappés

Le premier corps est celui d'un homme d'une cinquantaine d'années avec sur le bras gauche un tatouage où peut se lire :
USS YORKTOWN
L'autre est celui d'une jeune femme de 25 - 26 ans aux cheveux blonds coupés très courts.

b) Si 1 Homme Serpent seulement est passé

Le premier corps est le même, le deuxième est celui d'un Indien métis à la peau claire, aux cheveux noirs.
La vision de ces corps obligera les Investigateurs à faire 1 Jet sous la SAN. Si le Jet est raté, 1D6 de SAN en moins.
Après tout ce temps passé dans la jungle et ses pièges, les Investigateurs arrivent dans la ville de Péto.
Au sortir de la jungle, les Investigateurs perdent tous 3 Points de Vie et 2 Points de CON (récupérables en 2 jours de repos). Les moustiques qui les ont dévorés auront 15 % de chance de leur donner une maladie tropicale du genre fièvre jaune ***(Voir Monstres et Animaux du scénario n°3).***
Les crises se feront ressentir 3 jours après leur retour à la civilisation. Ils pourront être soignés.

RENSEIGNEMENTS TROUVABLES A PETO

1) Sur l'histoire et les mots-clefs donnés par le prêtre d'Hunab Ku.

Mots-clefs uniquement

* Chichen Itza est une ancienne ville maya qui se trouve vers le nord. On y accède avec le car ou en louant une voiture.

* Hunab Ku, Kukulkan, Xipe (si le personnage qui pose la question réussit un Jet sous la Chance -55%) sont les noms d'anciens dieux mayas et nahuas.

* Mantales Y Gordo : Aucun habitant de Peto ne connait ce nom. Il sera conseillé aux Investigateurs de se renseigner auprès de l'attaché culturel du consulat espagnol de Mérida.

Si toutes les paroles du Maya ont été comprises

* sur le livre du Père Mantales et le Village Oublié :
Il faut que les Investigateurs aillent à Mérida, la capitale du Yucatan pour trouver tous les renseignements dans la grande bibliothèque de l'Université.

* pour le reste, comme Chichenitza ou les Dieux, voir ci-dessus car rien de plus ne sera découvert sur les paroles du vieil Indien.

2) Sur l'Américain (et sa fille ou le guide indien)

* à la station de bus locale: R.A.S.
* à l'hôtel : (faire trainer puis laisser les Investigateurs découvrir l'hôtel - Nom au choix)
Cet Américain (et sa fille si elle est découverte) s'appelle Steve Cormac et sa fille Agnès Cormac.
Ce sont deux archéologues amateurs de grande réputation.

a) l'Américain seul

Il est parti il y a 3 jours avec le guide Caltelzt pour explorer la jungle à une journée de marche. Il est revenu le matin même, a fait ses bagages et après avoir loué une voiture, est parti vers Mérida.

b) l'Américain et sa fille

Pareil, sauf qu'ils n'avaient pas de guide et ne sont partis qu'une journée pour se promener dans la jungle, ils ont loué une voiture et, après avoir payé leur note d'hôtel, sont partis pour Mérida.

c) au poste de police

S'ils décrivent le ou les corps, il leur sera répondu que le sénior Cormac est venu déclarer que des hommes de nationalité française les ont poursuivis pendant quelques temps dans la forêt et qu'ils ont tué leur guide (s'il n'y à qu'un Homme Serpent de passé).
Si les 2 Hommes Serpents sont passés, il sera dit que des hommes les ont suivis, mais qu'ils ne sont peut-être que des hommes égarés dans la jungle, quoique très bizarres.
Une fois arrêtés, les Investigateurs passeront 5 heures en prison avant qu'un jeune policier aux lignes de visage très pures les approche.
«Vous venez de la pyramide de Kukulcan ?» leur demandera-t-il.
Si les Investigateurs lui répondent non, le policier secouera la tête d'un air navré et leur dira *«Dommage car si vous y aviez vu mon père, je vous aurais cru plus que ce gringo de Cormac».*
Dans tous les cas, il suffira ensuite aux Investigateurs de montrer le parchemin au jeune policier pour que celui-ci les fasse libérer en 2 heures.
Une fois dehors, la piste conduira les Investigateurs à la bibliothèque de Mérida.
Si les personnages essaient de ramener le (ou les) corps de(s) américain (s), il faudra que le Gardien le(s) fasse disparaître.
Exemple : l'attaque d'une panthère ou d'un anaconda qui tombera d'un arbre et boulottera le(s) corps sans autre forme de procès.
Les Investigateurs apprendront aussi que le ou les Hommes Serpents se sont dirigés vers Mérida à bord d'une Land Rover d'occasion.

Pour aller de Péto à Mérida

Les Investigateurs risquent de ne pas avoir d'argent, mais une carte de crédit sera acceptée par les banques, ainsi qu'un transfert d'argent par télex entre Paris et Péto.

Pour se rendre à Mérida, 4 possibilités :

1/ la location d'une voiture
2/ le train
3/ le car
4/ l'avion-taxi

Tous ces moyens de transport sont fiables mais de prix et de temps de trajet différents.

1/ En voiture, il faudra 3 heures de route et le prix sera de 40 dollars, si la voiture est laissée à Mérida.



2/ En train, il faudra 7 heures de voyage et le prix du billet sera de 3 dollars.

3/ En car, c'est plus folklorique car le voyage prendra entre 1 ou 2 jours, cela dépendant du temps qu'il fera et du nombre d'arrêts que le car aura à effectuer avant Mérida. Ca ressemblera aux voyages que faisaient nos ancêtres dans les diligences. Prix: 1/4 dollars

4/ Par avion-taxi, cela sera le plus rapide et le plus cher : 80 dollars. A peine 1/2 heure de vol.

MERIDA

C'est une grande ville de style moderno-espagnol. La bibliothèque de l'Université est la seule bibliothèque possédant les écrits du Père Mantales Y Gordo.

Elle est ouverte à tous et dispose d'une gestion informatique sur la disponibilité de ses livres. Les ouvrages ne peuvent être emportés, mais le livre recherché, préalablement enregistré sur microfiches peut être tiré en photocopies pour 10 dollars.

Si les Investigateurs ont été précédés par les Hommes Serpents

Hypothèse 1/

Les Investigateurs n'ont qu'1 ou 2 jours de retard sur les Hommes Serpents. Faites-leur effectuer un Jet de Chance. S'il est réussit, en arrivant à la bibliothèque du l'Université, ils apercevront les Hommes Serpents, sous la forme de l'Américain et de sa fille, demander le manuscrit du père Mantales au conservateur. Attention, si les personnages lancent la phrase magique au milieu de la bibliothèque, les Hommes Serpents, profitant de la panique que la vision de leur véritable apparence créera, en profiteront pour fuir avec le livre. Dans ce cas,
Si le Jet de Chance est raté, reportez vous ci-dessous.

Hypothèse 2/

Les Investigateurs ont plus de 3 jours de retard sur les hommes serpents. En arrivant à la bibliothèque, ils apprendront que deux "Américanos" sont venu demander le même livre qu'eux, qu'ils ont volé le manuscrit et détruit la copie sur microfilm du bouquin du Père Mantales Y Gordo. Si les Investigateurs sont assez loquaces et persuasifs (**à défaut, faites-leur faire un Jet d'Eloquence**), le conservateur leur donnera l'adresse d'un collectionneur à moitié fou qui, mis à part la bibliothèque de l'Université, est la seule personne à posséder un autre exemplaire de cet ouvrage.

«Ce personnage est un féru d'occultisme, malgré sa bizarrerie, il vous recevra sûrement grâce à la lettre d'introduction que je vais vous donner, comme il à du recevoir les deux "Gringos" qui ont détruit le microfilm du livre» leur dira le conservateur.

Si les Investigateurs demandent une description des deux américains, ils n'auront aucun mal à reconnaitre le portrait des deux cadavres qu'ils ont découvert dans la jungle.

Hypothèse 3/

S'il n'y a pas d'Homme Serpent, les Investigateurs pourront consulter sans problème le microfilm et en tirer des photocopies.

Annexe 1 — Le Livre «El Pays de la Muerte»

CHEZ LE COLLECTIONNEUR

Ce mystérieux homme de lettres habite dans une petite maison à l'écart de Mérida, sur l'ancienne route menant à Mexico City. Sa maison à un étage est surmontée d'une terrasse crénelée de pavés noirs.

De jour comme de nuit, les volets seront fermés.

En s'approchant de la porte, les Investigateurs la trouveront entrebaillée et dans l'entrée une forte odeur de pourriture se fera sentir.

La maison est une 4 pièces-cuisine sans grand confort.

En entrant dans la salle à manger, les Investigateurs découvriront l'effroyable spectacle du corps horriblement torturé et mutilé du collectionneur.

Ses pieds ont été brûlés, ses yeux crevés et il a été littéralement dépecé sur place puis, à première vue, enduit de vinaigre et de sucre.

L'odeur vient du fait que les mouches attirées par le sucre se sont mises à pondre dans le corps sanguignolant du pauvre homme qui s'est empli de larves blafardes. La chaleur et l'humidité ambiantes n'ont rien arrangé.

Un Jet sous la SAN : s'il est raté 1D6 et un Jet de 1D20 sous la CON pour ne pas tourner de l'oeil sous l'action combinée de l'odeur et de la vision.

Mis à part le sang sur les murs et le tapis, la pièce n'a pas été dérangée. Il en est de même pour la cuisine. Mais à l'étage, l'état des lieux est bien différent.

La chambre est un véritable champ de bataille, le lit est éventré, l'armoire entièrement vidée et rejetée sur le sol, idem pour les commodes et les tables de nuit.

Dans le bureau du collectionneur c'est encore pire. Non contents de saccager bureau, table et armoire, les Hommes Serpents ont arraché, déchiré en menus morceaux tous les livres avant d'en faire une flambée dans la cheminée.

Rien ne pourra être trouvé dans ces pièces.

Dans le couloir, une échelle posée contre le mur permet de monter sur la terrasse par une trappe.

Sur la terrasse, les Investigateurs remarqueront une pierre sur laquelle est gravée le «Signe des Anciens»(un Jet de Mythe de Cthulhu pour le reconnaître). Une fois la pierre ôtée, ils tomberont sur une boîte de type «tuperware» contenant le livre ***(Annexe 1).***

Après, les Investigateurs feront ce qu'ils voudront mais s'ils téléphonent à la police ils seront retenus quelques heures avant d'être lavés de tout soupçon par le témoignage du conservateur de la bibliothèque et après avoir décrit l'Américain et sa fille (si 2 Hommes Serpents), l'endroit où se trouve le ou les corps des vrais Américains, ils seront relâchés (de toute façon on ne les croira pas).

APRES LECTURE DU LIVRE

Une fois les indications relevées et reportées sur une carte actuelle, il sera assez facile aux Investigateurs de trouver le village démoniaque de Kitchatel.

Il leur faudra 2 jours de piste en 4 x 4 et encore 3 journées de marche à la boussole dans la jungle pour découvrir la clairière aux tours noires. Ils ne trouveront pas de guide pour les y mener.

Pour le voyage à pied dans la jungle, vous aurez le choix entre des rencontres choisies et prévues par vous ou vous reporter à la Table de Rencontres Aléatoires dans la jungle ***(Annexe 2).***

KITCHATEL - S'IL N'Y A PAS D'HOMME SERPENT

Avant d'arriver au village, les Investigateurs auront 45 % de malchance de se faire repérer par un membre de la tribu Nahua. Ce dernier ira sur le champ prévenir ses 7 acolytes qui attendront les personnages sur le toit des tours.

LE VILLAGE: DESCRIPTION

Le village est fait de 5 tours de 5 m de haut sur 4 de diamètre et d'un 6ème bâtiment faisant 7 m de long sur 3 de haut. Chaque tour est habitée par deux guerriers.

SI LES HOMMES SERPENTS SONT PASSES LES PREMIERS

C'est une scène de carnage d'une effroyable cruauté qui attendra les Investigateurs aux portes du village.

Entourant, tel un chapelet de perles fumantes et rougeoyantes, le poteau sacrificiel où pendent encore les restes mutilés d'un Indien de belle taille, les corps de 8 indigènes sont étalés sur le sol comme exposés au regard des Investigateurs.

3 autres corps sont un peu à l'écart de cette chandelle sanglante. Ces cadavres sont ceux d'Indiens européanisés, comme l'indiquent les vêtements crasseux qu'ils portent encore.

En se rapprochant, les Investigateurs découvriront plus en détail l'horreur du massacre.

Un Jet de SAN : perte de 1D8 en cas d'échec et de 0 en cas de réussite.

Les Indiens vêtus d'oripeaux civilisés ont été tous tués à coups de lance, de hache d'os et visiblement traînés sur place par d'autres hommes, comme peuvent le faire penser les traces partant de ce tas de corps et aboutissant à de larges flaques de sang imbibant le sable de la place centrale du village. L'un de ces cadavres paraît entièrement désséché et prêt à se réduire en poussière au moindre frôlement.
C'est ce qui arrivera si l'un des Investigateurs y touche.

Un Jet de SAN : 0/1D4 Points de SAN.

Ce corps a été victime du sort «Flétrissement» lancé par le sorcier du village.
Les autres cadavres sont ceux des Indiens nahuas disposés en cercle autour du poteau de torture. Ils sont entièrement nus et ont été tués de différentes manières. Certains ont été atteints de balles de très gros calibre qui, selon la zone touchée, ont fait éclater ici une tête, là un bras, mais tous ont eu leurs membres replacés à l'endroit même d'où ils étaient partis.
L'un des corps est encore plus horrible que les autres. Laissé face contre terre, la tête dans le feu, il est le seul à ne pas avoir de blessures apparentes vu de dos.

Si les Investigateurs retournent le corps, ils verront, qu'outre le visage calciné et couvert de cendres qui les regarde, le torse de cet indigène semble avoir explosé de l'intérieur, laissant à la hauteur du coeur un trou béant d'où apparaît la colonne vertébrale.

Si un Jet d'une caractéristique Medicale, ou un Jet d'Objet Caché aété fait, il faudra faire effectuer un Jet sous la SAN à la personne trop curieuse (0/1D6) : le coeur de la victime est manquant et de plus il est évident que c'est vraiment de l'intérieur que la poussée éjectrice est partie.

Cet homme a été tué par le sort «la Poigne de Nyoghta».

Les tours seront encore pleines des affaires des Nahuas. (Pour la description des tours voir ci-après).
Le corps du sorcier se trouve dans le temple de Xipe, au pied d'une statue d'ébène hideusement scupltée.
En entrant dans le temple, les Investigateurs auront l'impression que ce pauvre être a été dépecé, (en fait c'est la peau de l'Indien torturé sur la place qui se trouve sur les épaules du sorcier), mais en y regardant de plus près, il apparaîtra aux Investigateurs que ce sorcier est mort d'une morsure de l'un des Hommes Serpents comme l'indiquent les boursoufflures et les marbrures qui couvrent son corps.

Le pendentif a disparu de la statue.
(Pour la description du village voir colonne suivante).

Qu'il y ait 1 ou 2 Hommes Serpents, les cadavres seront tous présentés de la même manière.
Cette façon d'exposer les dépouilles est une idée de l'un des Hommes Serpents qui trouva cela plus esthétique que l'anarchie complète qui régnait dans la disposition de ces corps au moment de leur mort. Gardien des Arcanes, laissez délirer les Investigateurs sur cette disposition quasi rituelle et inventez une sombre histoire de culte précolombien, si l'un d'eux réussit un Jet d'Archéologie.

SI LES HOMMES SERPENTS SONT MORTS DANS «L'AMI D'ENFANCE»

- Si les Investigateurs ont été repérés :

la place du village sera vide à l'exception du corps dépecé (au vrai sens du terme) de l'indien (un Jet de SAN : 1/1D8 Points de SAN).
Les habitants de Kitchatel se trouvent sur les terrasses des 5 tours et sur le toit du temple. Ils lanceront sur les Investigateurs une série de 2 lances chacun, avant de souffler grâce à des sarbacanes une dizaine de fléchettes enduites de curare.
De son côté, le sorcier lancera 4 sorts avant de se réfugier dans la petite cache sous la statue du dieu Xipe.
Il emportera le médaillon avec lui et lancera son dernier sort avant de combattre, grâce au zombi. *(Voir Monstres et animaux du scénario, page 92).*

Une fois leurs fléchettes épuisées, les guerriers nahuas essaieront de s'enfuir dans la jungle pour suivre ultérieurement les Investigateurs et venger les sacrilèges.

Description des guerriers nahuas et du sorcier dans la liste des PnJ, page 75 à 78.

- Si les Investigateurs n'ont pas été repérés:

a) s'ils arrivent de nuit, les guerriers seront endormis pendant que l'un d'eux montera la garde du haut de sa tour.
Au moindre bruit suspect, le guerrier nahua préviendra son co-propriétaire, qui alertera les autres par le réseau souterrain, pendant que le guetteur retournera sur le faîte de la tour pour surveiller les intrus.
Au centre de la place, un feu brûle de jour comme de nuit laissant un cercle de clarté dangereux pour les Investigateurs.
Si les enquêteurs attendent un peu, ils pourront voir le garde sortir de la tour pour alimenter le feu ou entendre le croassement rauque d'un crapaud diable entonnant un court chant dans la nuit.

Un Jet de Zoologie : s'il est réussi, ce cri est une imitation.

Ce croassement sert à réveiller le prochain garde. Quelques minutes plus tard, un croassement identique retentira d'une autre tour indiquant ainsi au premier guetteur qu'il peut aller se coucher.
Si les personnages ont été repérés, ce croassement retentira 9 fois. La première lance partira dès que l'un des Investigateurs apparaîtra dans le cercle de lumière. Les portes des tours sont closes de l'intérieur à l'aide d'une pierre ronde.

Il y aura un malus de - 15 % pour le tir des guerriers nahuas et de - 30 % pour les Investigateurs qui ne devineront qu'avec peine les silhouettes leur tirant dessus.

De nuit, les Nahuas n'utiliseront que leurs lances.

Si les Investigateurs ne sont pas repérés au bruit, ils ne pourront l'être qu'à vue, dans le cercle de lumière.

b) de jour : s'ils sont surpris en pleine cérémonie d'adoration de Xipe, les Nahuas mettront 5 rounds à saisir leurs armes avant d'attaquer les Investigateurs ***(Annexe n° 3).***

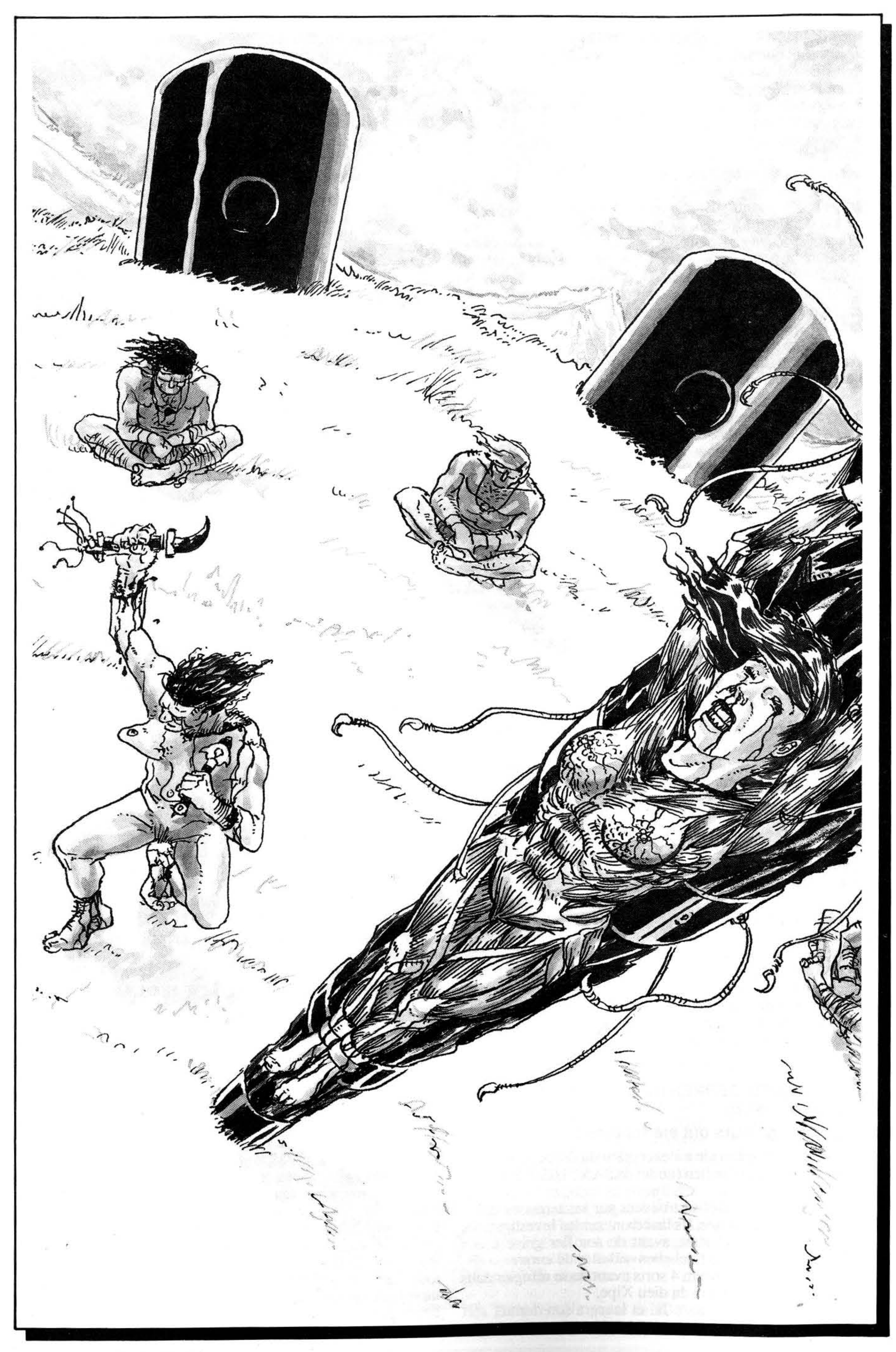
Dans les autres cas, les Nahuas se montreront méfiants mais n'attaqueront pas les Investigateurs avant qu'ils essaient de prendre le médaillon. Dans ce cas la peur des armes à feu ne les arrêtera pas.
Le sorcier nahua s'exprimera dans un espagnol très douteux.

Pour l'emploi du temps et la description des Nahuas, se reporter aux PnJ du scénario.

DESCRIPTION DU VILLAGE DE KITCHATEL

PLAN N° 2

Les tours ***(Plan n° 3)*** sont toutes identiques sauf quelques points de détail dans la décoration et l'aménagement de la pièce intérieure. Ce ne sont en fait que des chambres à coucher et des abris en cas de pluie. Les Nahuas ont oublié depuis longtemps l'art de vivre de leurs ancêtres.
Leur couche est faite d'une dalle de la même pierre noire qui constitue les murs des tours. Au sommet de celles-ci se trouve une sorte de terrasse de 1,5 m de haut sur 4 de diamètre.
Les chambres-abris sont couvertes de fourrures d'animaux tués par les guerriers propriétaires, il y a aussi un âtre brûlant jour et nuit.
Dans chaque tour, les guerriers ont à leur disposition 2 lances ouvragées et décorées de plumes, ainsi qu'une sarbacane de 2 m avec 10 fléchettes enduites de curare. Il n'y a qu'une entrée par tour. Cette entrée fait 50 cm de diamètre et est disposée à 50 cm du sol pour empêcher les serpents et autres animaux venimeux de pénétrer dans la tour et mettre en danger la vie du propriétaire.
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'intérieur de ces



tours est d'une propreté presque sans reproche et il y règne l'odeur douceâtre des plantes odoriférantes de la jungle sauvage.
Toutes les tours sont reliées entre elles par une série de tunnels qui passent de l'une à l'autre sans jamais aboutir au temple.

LE TEMPLE DE XIPE - PLAN N° 4

Le temple est en fait la maison du sorcier car les Nahuas ne cultivent pas l'adoration d'une image, mais préfèrent rendre l'hommage dû à leur dieu sur la place centrale du village dans une horrible danse macabre et sanguinolente ***(voir Annexe 3).***
Le temple, comme toutes les habitations de ce village, est fait de cette même pierre noire qui ne peut être trouvée dans la région (un Jet en Géologie - 30 % : cette pierre semble venir du nord de l'Angleterre).
La statue de Xipe représente une sorte d'arbre de 1,70 m, ayant un visage ravagé d'une horrible grimace rendue plus crédible par la couleur rouge qui semble être la teinte naturelle de la pierre dans laquelle elle fut taillée.

Un Jet en Géologie - 30 % : s'il est réussi la pierre composant la statue de Xipe n'est pas d'origine terrestre mais semblerait plutôt provenir d'une météorite.

Le tapis posé au centre de la pièce, sert de couche au sorcier pendant la nuit. L'entrée du temple est bouchée pendant les heures de repas par le même type de pierre ronde que les tours. Les murs du temple sont vierges de toutes peintures et tout ceci est très «clean», sans tache, sans poussière. Une douce chaleur règne dans ce temple. La chaleur dispensée dans la pièce vient des 6 piliers répartis de part et d'autre du tapis.
Ces piliers sont couverts d'immondes petites sculptures représentant la naissance de la Terre au temps où les Dieux Extérieurs venaient encore librement s'amuser avec les créatures impies habitant la planète.

L'histoire de cette génèse non officielle, commence au pilier 1 pour se terminer au pilier n° 6.

Libre à vous d'imaginer les détails de chaque pilier ou voir ci-dessous (sauf pour le pilier 6, qui doit être celui décrit).

Description rapide des piliers :

Les dessins sont minuscules, ils demandent pour être lus une loupe et une attention studieuse de la part du lecteur potentiel.

1/ Au début était le néant peuplé de créatures immondes aux formes indéfinies et à la taille sans limite.
Ces créatures se firent la guerre par plaisir, et de ces combats titanesques, l'univers et ses soleils naquirent et se développèrent, en se nourrissant des dépouilles divines. Les plus petits des dieux, s'étant pour un temps exilés dans les limites du Rien, revinrent sur les traces de leurs aînés pour découvrir l'univers balbutiant dirigé par le sultan des démons (Azathoth).

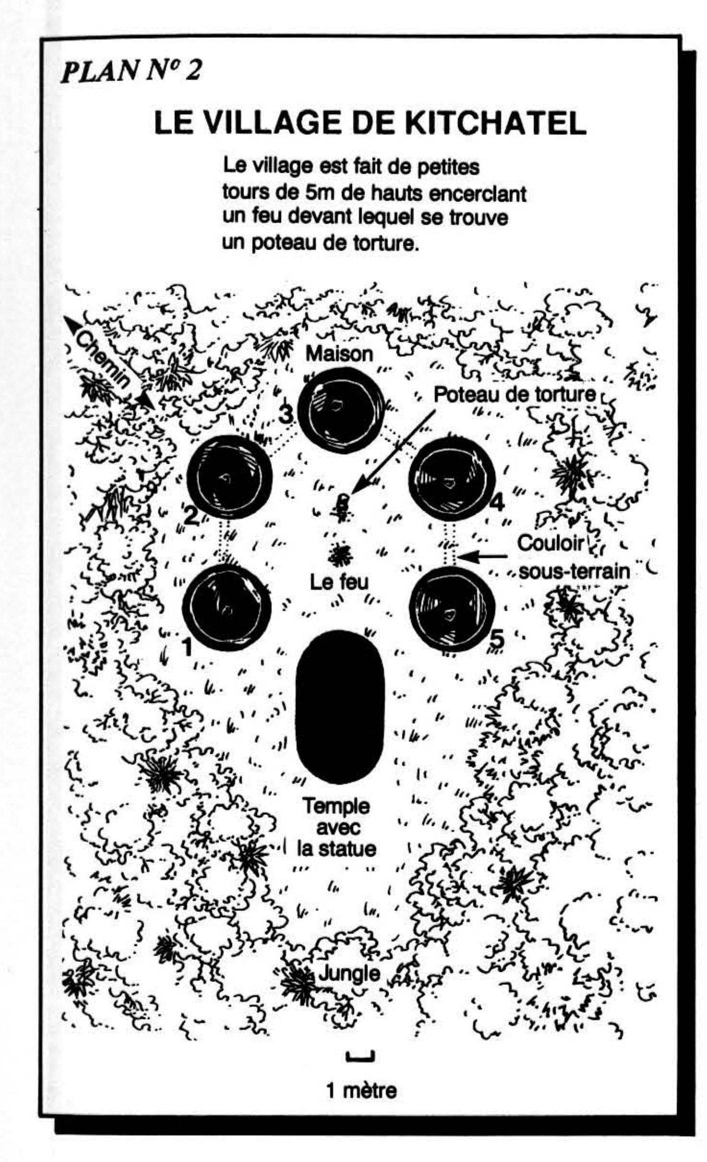
2/ Ces dieux furent prolifiques, et d'accouplements répugnants en accouchements furieux, ils peuplèrent l'éther de leurs rejetons informes, pour qu'ils y perpétuent le souvenir de leur gloire nébuleuse. C'est de la progéniture de ces bâtards spaciaux que naquirent les choses très anciennes et les autres dieux inférieurs.

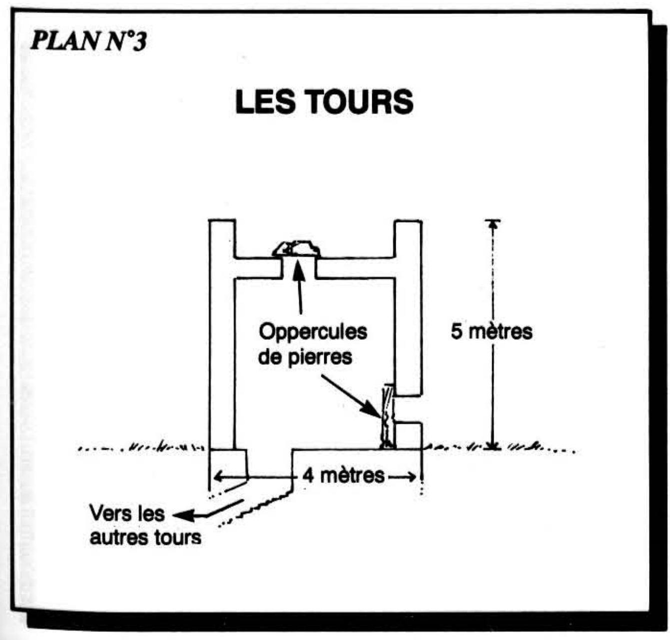
3/ Dans un coin de la galaxie, appelé aujourd'hui voie lactée, les choses très anciennes découvrirent un morceau de terre de forme ronde où certaines d'entre elles s'établirent et essayèrent différentes expériences, toutes ratées, qu'elles rejetèrent dans le liquide sursalé de la mer primitive.

4/ De cette eau, petit à petit, sortirent d'immondes larves repoussantes qui entreprirent la conquête de cette planète. Au fil du temps, chaque larve devint une race indépendante des autres et partit vers son destin. Les dieux,voyant cela, s'y intéressèrent et comme des joueurs d'échecs, déplacèrent ici et là des pièces pour faire avancer la destinée de ces rejets d'expériences.

5/ Après bien des éons, les races jaillies de la mer primaire s'étaient répandues sur tout le globe et se livraient des guerres sans fin à la grande joie des Grands Anciens et autres dieux débiles dansant pour leur sultan (Azathoth).

6/ Le pilier historique de Nahua est entièrement gravé de l'histoire de ce peuple :





Au commencement, les Nahuas sortirent de l'eau comme les autres races, après une mutation d'un millier d'années. Ce qui allait devenir le premier Nahua est trop horrible pour être décrit.

Les dessins les représentent ensuite sous la forme de marsouins sans nageoire ni squelette, avec un oeil unique placé sur la base de la tête dotés d'une mâchoire apparente, bardée de dents aux formes aléatoires mais de toute évidence pointues. Ces choses rampantes entreprirent de coloniser une portion de territoire éloigné de toute étendue d'eau.
Loin des aléas des batailles faisant rage entre les autres peuples de la Terre, les Nahuas se développèrent en harmonie et en paix, jusqu'à l'arrivée dans leur cité d'un homme au teint bistre (ce personnage est le seul à être d'une couleur) ayant une tendance à ressembler à un arbre (Shub-Niggurath) qui leur dispensa la parole et les secrets des rites magiques.
La suite n'est que sang et tripes barbouillant prêtres et guerriers de la tribu quand cette dernière entreprit de partir à la conquête d'autres terres. Sur ce pilier, les Investigateurs verront plusieurs fois la représentation graphique de la cérémonie dédiée à Xipe.
Au milieu de la colonne, les observateurs assisteront à l'attaque des Nahuas sur le temple de Yig (d'où viennent les Investigateurs), à la prise du médaillon (après la chute de Ktalapotek, voir Rubis du Savoir), et à la construction du temple sous les ordres de Xipe et de ses sombres rejetons.
Le reste conte l'histoire de la dégénérence des Nahuas au cours des siècles et de leur isolement jusqu'à leur rencontre avec les conquistadors du capitaine «Del Renegade Y Brelez», le pillage du village et son incendie.
Tout redevient normal pour les Nahuas après un siècle de flottement.

LES DERNIERES IMAGES :

1) si les Hommes Serpents ont fait un massacre

Au bas de la colonne, les Investigateurs verront une scénette représentant le massacre des Nahuas par les Hommes Serpents et leurs acolytes, puis, une autre décrivant la mise en scène des cadavres, l'avant dernière dépeint un Homme Serpent prenant le médaillon et la dernière, le ou les Investigateurs à genoux devant le 6ème poteau.

2) s'il n'y a pas d'Homme Serpent

Le récit inscrit sur les 3 dernières images de la 6ème colonne, sera celui de l'aventure faite pendant le scénario.

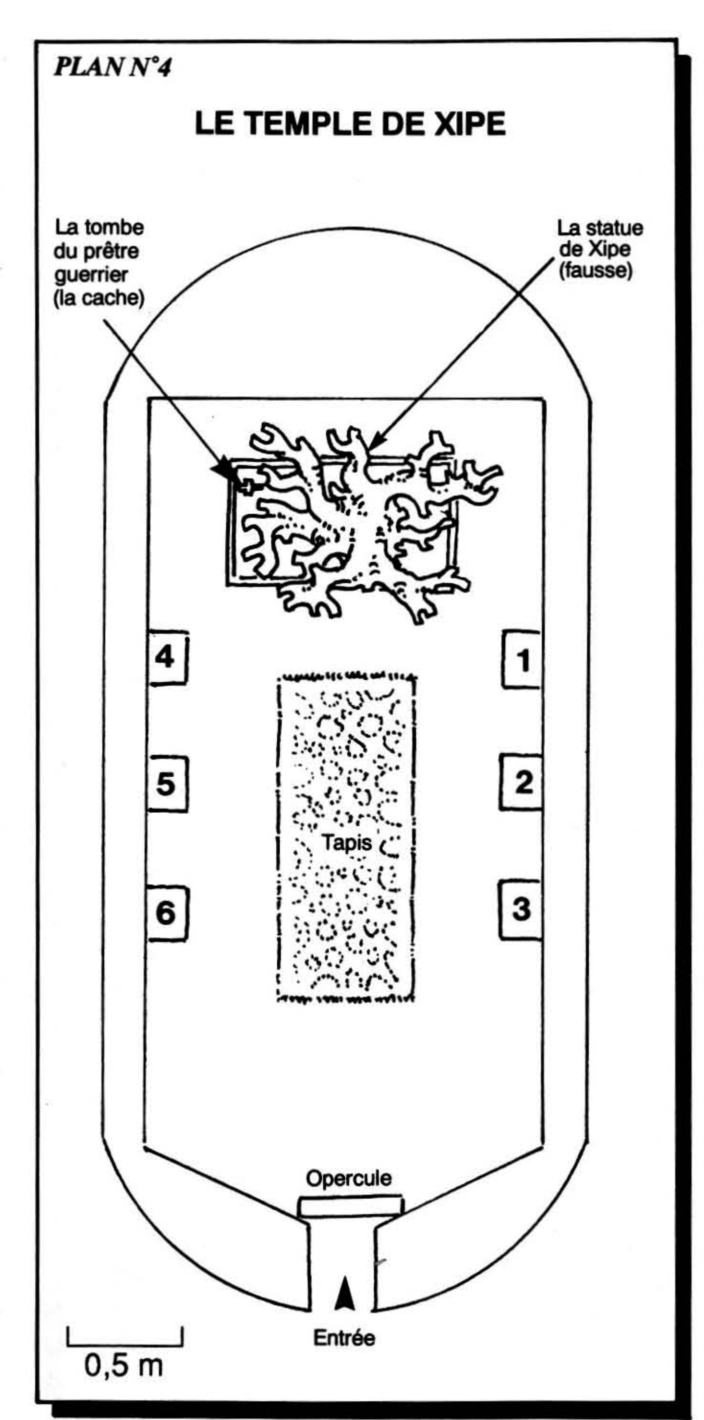
N'oubliez pas de noter chaque phase du combat entre les Investigateurs et les Nahuas pour plus de cohésion dans cette partie du scénario.
Un Jet sous la SAN pour toutes les personnes étrangères au village étudiant les piliers pour la première fois. Perte de 1D8/1D20 Points de SAN.
Toute personne ayant suivi de bas en haut et dans l'ordre la lecture des 6 piliers, gagnera 10 % en Mythe de Cthulhu.

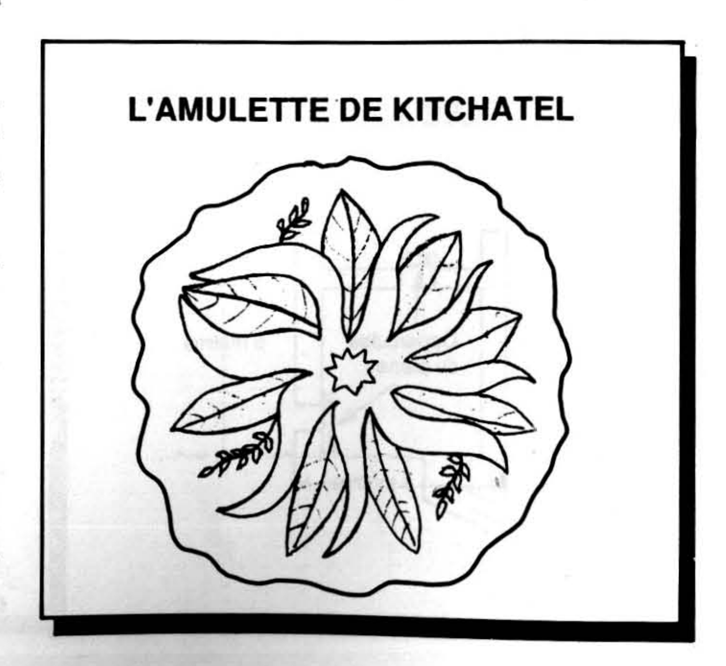
Un autre détail plus inquiétant pour les Investigateurs : ces poteaux sont faits d'une matière légèrement radioactive, ce qui empêchera toute photographie de ces piliers. De plus (mais cela ne concerne pas les Investigateurs, sauf s'ils emmènent avec eux un morceau de pilier), il y aura 30 % de malchance qu'une personne exposée régulièrement à ces radiations pendant plus de 2 ans soit atteinte d'un cancer.
Toutes les photos encore chargées dans les appareils photos et celles déjà prises mais non protégées dans une sorte d'enveloppe plombée, seront effacées par les radiations.

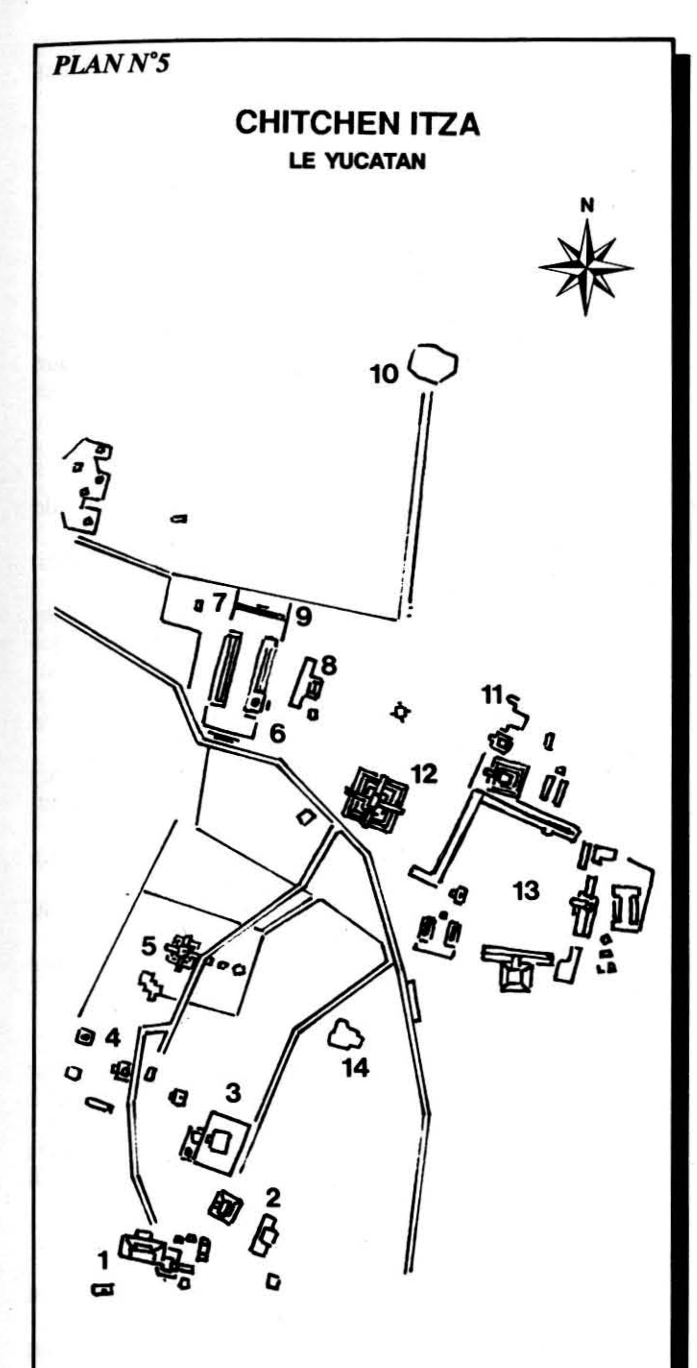
Un Jet en Géologie : s'il est réussi, ces pierres sont radioactives.

Lire les piliers prend 6 heures.

L'Amulette : elle est de forme cylindrique et représente un soleil stylisé entouré de feuilles et de petits rameaux d'une plante ressemblant à l'olivier. Au centre du soleil, un diamant taillé en forme d'étoile à 8 branches est enchassé dans de l'or. L'amulette (si elle est encore sur place) est pendue au tronc de la statue (voir dessin).







Description, Historique Rapide (Hors scénario)

---

1 Palais des Nonnes
2 Akab Dzib
3 Caracol
4 Maison Rouge
5 Tombe du Grand Prêtre
6 Temple des Jaguars
7 Jeu de Pelote
8 Autel des Aigles et des Jaguars
9 Tzompantili
10 Cenote Sacré
11 Temple des 1000 Guerriers
12 Castillo
13 Marché
14 Cenote de Xtoloc

---

3 Le Caracol est l'Observatoire
12 Le Castillo est le Temple de Kukulkan

LA CACHE SOUS LA STATUE

Pour la découvrir, il faudra aux Investigateurs réussir un Jet de Trouver Objet Caché.
Pour déclencher l'ouverture de la cache, il leur faudra en outre réussir 1 Jet de Mécanique. Le déclenchement se fera en tournant l'une des branches gauches de la statue.

La statue pivotera vers la gauche, laissant à découvert une fosse de 2 mètres de long sur 1 mètre de large et profonde de 3.
Cette excavation est en fait la tombe du sorcier qui ramena l'amulette du temple de Yig à Kitchatel. Ce prêtre guerrier a été enseveli avec toutes ses parures et ses bijoux.
Les bijoux ont une valeur inestimable car ils sont les derniers vestiges d'un art oublié de nos jours et les témoins silencieux d'un âge que la mémoire des hommes a effacé des livres d'histoire.
Si le sorcier s'est réfugié en ces lieux de mort, il piquera de son bâton le premier visage inconnu qui ouvrira la trappe et défendra sa vie. S'il n'a plus d'issue, il se donnera la mort. ***(Le bâton du sorcier se trouve dans la liste des «Objets Magiques» du scénario).***

DE KITCHATEL A CHICHEN ITZA

Le retour vers les ruines mayas se fera en 3 jours de marche dans une jungle hostile, qui le sera encore plus si des Nahuas ont échappé au massacre.
Si des «sauvages» traquent les Investigateurs, ils tireront sur eux dès que possible à l'aide de fléchettes non empoisonnées mais très douloureuses. Ils seront excessivement difficiles à repérer.
Pour situer un Indien dissimulé dans son milieu naturel, il faudra prendre le pourcentage de Camouflage de l'Indien divisé par 5 et le pourcentage de Trouver Objet Caché de l'Investigateur divisé lui aussi par 5. Tous les résultats seront arrondis au niveau supérieur et reportés sur la Table de Résistance avec le résultat de l'Investigateur en actif.

$$\frac{\text{Camouflage indien}}{5} = X$$

$$\frac{\text{Trouver Objet Caché Investigateur}}{5} = Y$$

Sur Table de Résistance Y = Actif X = Passif

En cas de réussite, l'Indien sera découvert.

CHICHEN ITZA

Le site archéologique de Chichen Itza, bien que loin d'être le plus beau, est l'un des plus visité des sites du Yucatan.
Ces ruines se trouvent à 2 heures de voiture de Mérida.
La première chose que l'on aperçoit depuis la route, est le Castillo (n° 12 sur la carte).
Le site s'étend sur 300 hectares et est divisé en 2 parties nommées bizarrement «Vieux Chichen» et «Nouveau Chichen».
Pour y pénétrer, il faut payer une somme de 1 peso mexicain.
Le site date, pour les plus anciens bâtiments recensés, du Vème siècle et pour les plus récents, du XIIIème siècle, époque de sa plus grande gloire.

Chichen Itza veut dire : **Chi** = bouche **Chen** = puits

Ce qui pourrait se traduire par «la bouche et le puits des Itzas». Cette ville est aussi appelée ville de Kukulkan.

Description académique dans l'ordre de la carte pouvant être donnée par un guide :

1/ Le Palais des Nonnes : édifice appelé ainsi par les chrétiens, couvert de motifs représentant le dieu Chac. Bâtiment de style Chenes.

2/ L'Akab Dzid : bâtiment assez banal, si ce n'est un fronton de porte gravé d'inscriptions qui n'ont pu être déchiffrées par les archéologues.

3/ Le Caracol : nom espagnol pour escargot ou colimaçon. C'est un observatoire, le seul bâtiment maya de ce type. C'est une véritable horloge solaire, martienne, vénusienne et lunaire. Il dirigeait le calendrier maya. Les Mayas calculaient l'année solaire en 365,2420 jours. Ce calendrier ne retardait que de 2 heures tous les 481 ans, alors que le nôtre recule de 24 heures tous les 4 ans. C'est un édifice à 2 étages de plus de 12 mètres de haut en forme de tour. Il est érigé sur 2 terrasses.

4/ La Maison de style Chenes : à 3 portes avec des linteaux ornés de masques de Tchac.

5/ La tombe du grand prêtre : appelée aussi ossuaire, c'est une pyramide en ruine qui contient de nombreux ossements humains.

6/ Temple des jaguars ou des tigres : ses murs sont ornés de bas-reliefs détériorés. Les fresques représentent (un Jet réussi de Trouver Objet Caché) des scènes de la vie quotidienne des Mayas ainsi que quelques scènes de combats.

7/ Le jeu de pelote : c'est le plus grand stade de pelote existant encore de cette époque, il fait 50 mètres de long.
Le jeu de pelote avait une signification sacrée (en rapport avec le soleil ?), quoiqu'il en soit, l'une des 2 équipes (gagnante ou perdante ?) était sacrifiée aux Dieux.

8/ Les Autels des aigles et des jaguars : ce sont des petites plateformes ornées l'une d'un aigle et l'autre d'un jaguar tenant des crânes humains.

9/ Tzompantil : (littéralement mur des crânes ou ratelier des crânes), c'est un mur de pierres gravées des crânes décharnés des victimes sacrifiées aux dieux (mur Toltèque).

10/ Le Cénote sacré : c'est un oeil de 60 mètres de diamètre et de 15 mètres de profondeur. C'est l'unique point d'eau de Chichen Itza qui servit aussi de lieu de sacrifice à Tchac. Les victimes avaient entre quelques mois et 12 ans au maximum.

11/ Le Temple des 1.000 guerriers: c'est une petite pyramide entourée d'une forêt de piliers qui devaient soutenir une voûte. Les colonnes représentent Kukulkan et Tchac.

12/ Le Castillo : le temple de Kukulkan ainsi renommé car c'est ici que les Espagnols installèrent une forteresse. C'est une pyramide à 4 faces. Il y a 4 escaliers qui mènent au sommet de la pyramide comportant chacun 91 marches ce qui donne 364 marches. Plus celle du temple, cela donne 365 : chiffre solaire.
L'entrée du temple est gardée par un Tchac-Mool (pierre de sacrifice) précédant un jaguar entièrement incrusté de jade.
Sous le temple, se trouve un autre temple bien plus ancien, accessible par des souterrains partant du dessous de l'escalier nord. Dans l'ancien temple, il y a un trône en forme de jaguar incrusté de pierres rouges.

13/ Le marché : c'est une place où se tenait le marché de Chichen Itza.

14/ Le cénote de Xtoloc : il est naturel et n'avait apparemment pas de fonction sacrificielle.

CHICHEN ITZA DANS LE SCENARIO

(attention la description interne des pièces n'est pas le reflet de la réalité).

Il n'y a que trois bâtiments qui nous intéressent pour le scénario, mais libre à vous de faire errer les Investigateurs dans les ruines mystérieuses de cette ville fantôme.

Pour référence et sortie de secours

1) Traduire le linteau du Akab Dzid est la seule autre manière d'ouvrir la crypte de l'oeuf, sans avoir à le casser si l'on n'a pas le médaillon.

2) Le jade qui orne les temples et les statues du nouveau monde, n'a pu être importé que de Chine. A vous de faire que cette vérité historique prenne, dans les recherches des Investigateurs, une tournure fantastique.

LE CASTILLO - PLAN N° 6

C'est la bâtisse la plus imposante du site archéologique de Chichen Itza.
Les Investigateurs n'auront à y aller qu'à la condition qu'il y ait des Hommes Serpents.
C'est dans le temple haut de la pyramide de Kukulkan que les êtres serpents pensent trouver la crypte de l'oeuf. Les Hommes Serpents resteront dans cette salle pendant 24 heures. Ne sachant pas l'heure d'ouverture de la crypte, ils seront sur place avec 4 de leurs comparses récupérés dans les bas-fonds de Mérida.
Les hommes de mains des Hommes Serpents sont des voyous grassement payés par eux pour ouvrir l'oeuf protégé par un Signe des Anciens.
Ces mercenaires attaqueront les Investigateurs au moindre signe de menace, ou sur ordre des monstres.
Les Hommes Serpents ont mis le médaillon sur le front du Tchac-Mool et le surveillent en permanence.
Le ou les Hommes Serpents auront la forme humaine des Américains trouvés dans la jungle.
(Pour les hommes de mains, voir PnJ, page 79)

Les Hommes Serpents seront dans ce temple 5 jours après leur raid sur Kitchatel (3 jours de voyage pour aller de Kitchatel à Mérida puis 2 jours pour trouver leurs mercenaires).
Après avoir passé une journée dans le castillo, les Hommes Serpents iront directement au rez-de-chaussée du caracol ou il fouireront encore 15 heures avant de découvrir la crypte.

LE CARACOL - PLAN N° 7

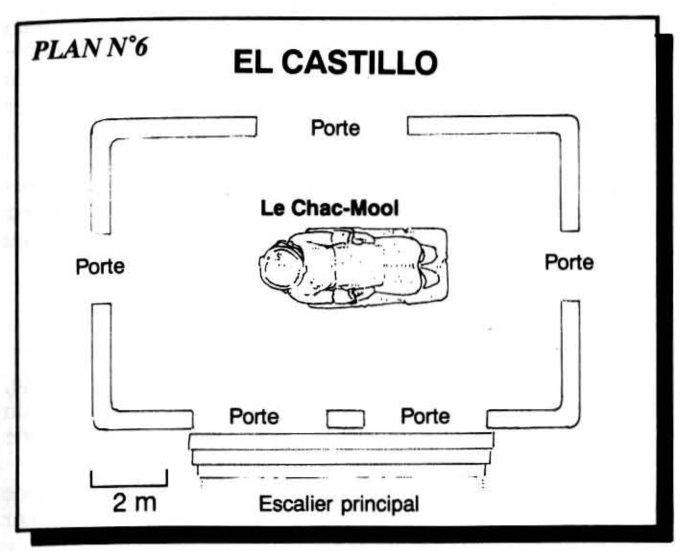
Le Caracol, ou observatoire, est le véritable bâtiment contenant la crypte secrète de l'oeuf de Karlatt.
Le rez-de-chaussée est percé de 224 petites fentes pouvant passer pour des défauts de construction ou une détérioration due aux années, si ce n'était la régularité avec laquelle elles sont disposées tout autour du haut de la pièce.
A 1 mètre du sol, juste au-dessous de chaque fente, se trouve un petit renfoncement circulaire de la taille de l'amulette.
Pour trouver la bonne fente et le bon renfoncement, il faudra que les Investigateurs se renseignent sur le jour de l'année vénusienne correspondant au jour où ils pensent placer le médaillon, compter une fente par jour en partant de celle située au centre de la porte d'entrée dans le sens des aiguilles d'une montre.
Les Investigateurs pourront trouver ce renseignement en téléphonant, en allant au Centre de Recherches et de Télémétrie de Mérida ou dans un livre d'astronomie trouvé à la bibliothèque.
Pour le jour vénusien, voir Annexe IV.

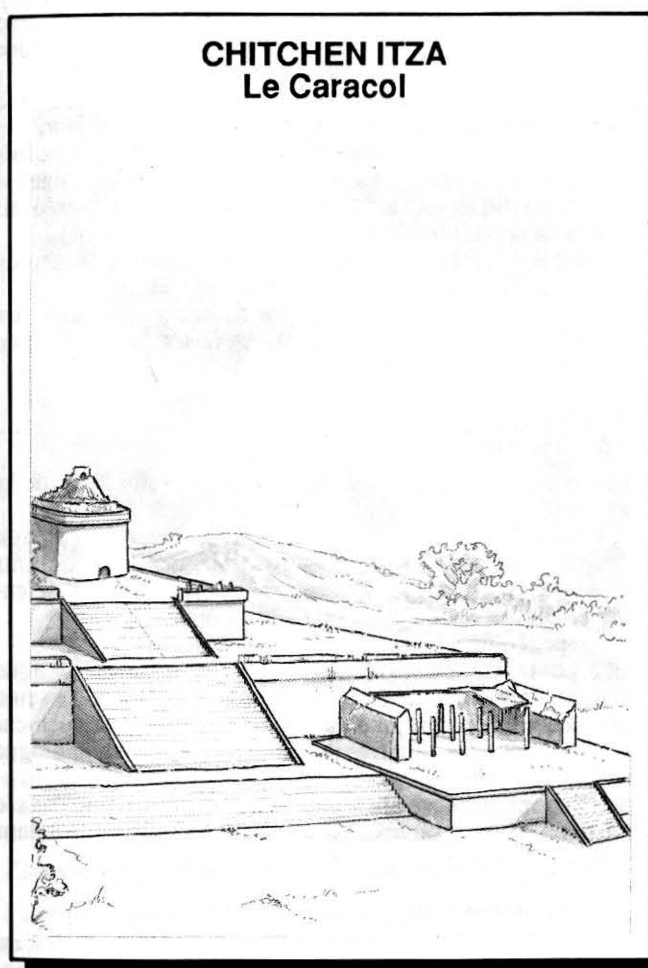
Ne pas oublier qu'il y a 20 % de Malchance pour que la fente soit obstruée : dans ce cas, si les Investigateurs ne la nettoient pas, il ne se passera rien et ils devront attendre 1 jour de plus.

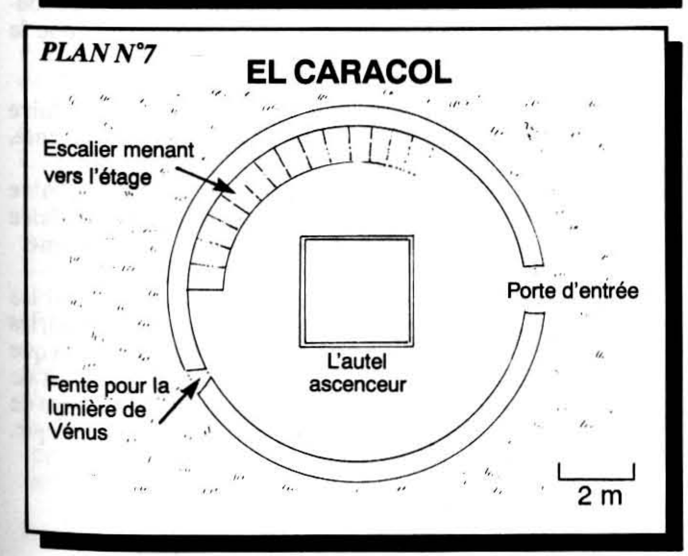
DEROULEMENT DES EVENEMENTS

S'il n'y a pas d'Homme Serpent

Une fois la fente découverte, il faudra que les Investigateurs placent l'amulette dans l'encoche se trouvant face à elle.
Ceci fait, sans qu'aucune lumière ne vienne troubler la lueur







de Vénus, les Investigateurs devront attendre patiemment dans la pénombre, que la planète vierge vienne éclairer la pierre centrale de l'amulette.
Après quelques heures dans la moiteur douceâtre du Yucatan, entre les cris des chasseurs nocturnes de la jungle alentour et les murmures des quelques touristes admirant les ombres fantasmagoriques des ruines monumentales de Chichen Itza, vers 3 heures du matin, une étoile apparaîtra dans la fente (si aucun Investigateur ne se trouve entre la fente et l'amulette).
Cette étoile est presque blanche et de sa faible lueur fait légèrement briller la pierre de l'amulette.
L'éclairage de l'étoile ne durera qu'un instant puis son déplacement elliptique la fera sortir de l'espace pratiqué dans le mur. La pierre de l'amulette se mettra à briller d'une lueur rougeâtre puis rose et quand elle deviendra blanche, se mettra à émettre une vibration sonore et lancinante. Après 2 minutes de vibrations de plus en plus violentes, un faisceau d'une lueur aveuglante jaillira de la pierre centrale pour frapper l'autel au centre de la pièce à 10 cm de sa base.
Le rayonnement durera encore une minute puis s'éteindra pour mourir définitivement dans le bruit métallique de l'amulette tombant sur le sol.

Attention, le faisceau de lumière est très puissant. Toute personne coupant ce rayon perdra le membre traversé par lui et subira 1D20 Points de Dommages localisés.

Autour des Investigateurs, le silence pesant de la jungle avant une tornade semblera crier tant les vibrations de la pierre étaient puissantes. Après quelques dizaines de secondes de ce silence oppressant, un grondement souterrain s'amplifiera rapidement faisant choir dans un bruit d'apocalypse de lourdes pierres du plafond de la pièce.

Un Jet de Chance : l'Investigateur qui le rate peut tenter Un Jet d'Esquive pour ne pas se prendre une pierre sur le crâne.
La pierre causera 1D6 Points de Dommages en chutant.

Puis le bruit s'estompera et du sol du Caracol, montera un gémissement de métal forçé.
Devant les Investigateurs, l'autel se mettra à descendre doucement vers le centre de la terre. (La vitesse de descente de l'autel est approximativement de 4 mètres/minute).
Il faudra maintenant que les personnages montent sur «l'ascenseur» dans la minute trente suivant le début de la descente, ou bien ils ne seront plus en mesure de rouvrir la crypte par ce moyen le jour même *(voir Annexe VI).*

S'il y a des Hommes Serpents

1/ les Hommes Serpents attendent la lumière de Vénus :

A la même heure (3 heures) la même chose se passera, mais les Hommes Serpents descendront avec l'autel sans hésitation.

Plusieurs situations peuvent se présenter :

a) les Hommes Serpents sont en attente dans la salle du rez-de-chaussée :

Les Investigateurs feront ce qu'ils voudront. Les Hommes Serpents donneront l'ordre à leurs mercenaires de tenir les personnages loin du Caracol et de les tuer. Les hommes de mains seront disséminés sur le pourtour de l'observatoire, sauf 2 qui seront à l'intérieur, l'un, avec les Hommes Serpents pour ouvrir l'oeuf, et l'autre, au 2ème étage faisant le guet et tirant sur les importuns.
(Les hommes de mains ont leur caractéristiques dans la liste des PNJ).

b) les Hommes Serpents sont dans la crypte :

Il ne reste au-dehors que les 2 voyous patrouillant sur la 2ème terrasse du Caracol et celui guettant au 2ème étage. Dans ce cas, les Investigateurs pourront laisser partir les Hommes Serpents après qu'ils soient sortis de la crypte puis y redescendre en attendant le lendemain (les Hommes Serpents laisseront le médaillon sur place, celui-ci ne leur étant plus d'aucune utilité. Il

pourra être trouvé par un Jet de Trouver ObJet Caché + 30 %), ou les attaquer dès la remontée et essayer d'entrer par la force dans la crypte. Attention à ce moment il y aura 4 Hommes Serpents.

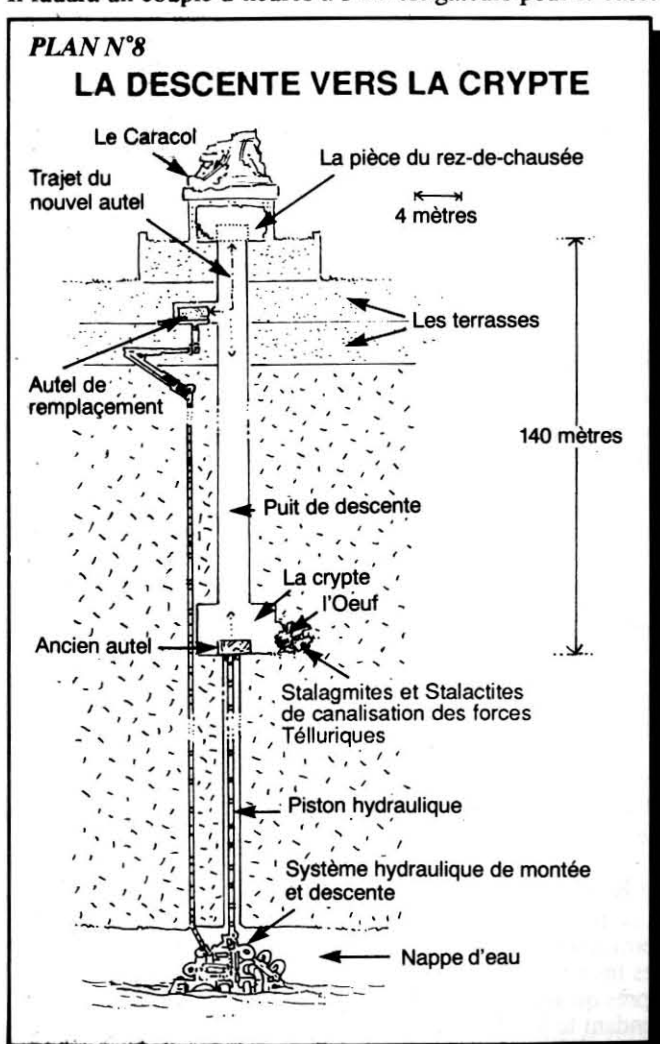
c) les Hommes Serpents sont déjà passés :

1) depuis plusieurs jours :
Dans les journaux, les Investigateurs apprendront que l'on a découvert 3 cadavres effroyablement mutilés dans le Caracol de Chichen Itza.
Le résumé de l'article traduit est en Annexe V.

2) depuis peu de temps :
Les Investigateurs trouveront dans la salle de l'autel les cadavres de 3 voyous, le visage déformé par la terreur et la douleur, le corps couvert des marbrures typiques que fait le venin des Hommes Serpents. Sur le sol, le médaillon laissé par les êtres serpents, traînera contre le mur (pour le trouver un Jet de Trouver Objet Caché + 30 %).
Si les Hommes Serpents sont déjà passés et que les Investigateurs sont sans recours, il se pourrait que la campagne se termine ici.

Pour que l'aventure continue, il faudra qu'au moins deux des Investigateurs réussissent un Jet d'Idée moins 55 % pour se dire que l'inscription intraduite de l'Akab Dzib pourrait bien avoir un rapport avec le secret de la crypte *(voir Annexe VI).*

La 2ème solution, c'est de casser l'autel pour accéder au puits de descente qui mène à la crypte.
Faire sauter l'autel avec de la dynamite est assez facile mais pas très silencieux. Dans ce cas, la police sera sur place en 15 mn (15 mn, c'est trop court pour que les Investigateurs puissent descendre, regarder la carte puis remonter).
La dernière solution consiste à briser l'autel à coups de masse. Il faudra un couple d'heures à 3 Investigateurs pour le casser avec 30 % de Chance de se faire repérer par un gardien ou un passant qui s'approchera. Si cette personne en réchappe, elle préviendra la police qui interviendra en 30 mn. Les 15 mn de plus viennent du trajet à pied qu'aura à faire le délateur pour rejoindre un téléphone.



Pour les caractéristiques de ce genre de trouble-fête, il vous suffira de tirer leur FOR et leurs Points de Vie, sans oublier pour le gardien (si vous le choisissez) le % de Toucher au Pistolet.

LA DESCENTE VERS LA CRYPTE - PLAN N° 8

Explication du système hydraulique :
Quand la lumière vénusienne frappe la pierre de l'amulette, celle-ci concentre au maximum le rayon lumineux de l'étoile du berger (Vénus) pour en faire un faisceau calorifique d'une puissance supérieure à celle d'un gros laser.
Le rayon passant par l'autel est reconcentré pour plonger plus de 800 mètres plus bas sur la surface d'une sorte de turbine à vapeur qui passe au rouge en quelques secondes.
La matière de la turbine engrange cette chaleur et transforme l'eau de la nappe phréatique en vapeur faisant tourner une roue crantée qui fait descendre le piston soutenant l'autel.
En même temps, une autre turbine se déclenche faisant sortir le nouvel autel de sa cache pour le faire jaillir au grand jour.
Pendant ce temps, l'ancien autel descend vers la crypte. Une fois arrivé, le levier de la crypte se lève, bloquant la pression dans le circuit hydraulique. En baissant le levier, la pression libérée fait de nouveau monter le piston.
Seul problème, une fois remonté, il faut attendre 24 heures avant de pouvoir refaire fonctionner le système.
Seules 4 personnes peuvent tenir sur cet ascenseur, aussi, un certain nombre d'Investigateurs devront rester dans la salle de l'autel.

1/ Description pour les Investigateurs restés au rez-de-chaussée :

Après que leurs amis aient disparu vers les profondeurs de la terre, un nouveau bruit se fera entendre.
Si les Investigateurs restés dans le Caracol regardent le trou laissé par l'autel, ils verront, sortant de l'une des parois du puits de descente, une pierre s'avancer pour obstruer la cavité et lentement s'élever vers la pièce où ils se trouvent.
Rien ne peut empêcher l'avance de ce «bouchon».
Petit à petit, ces Investigateurs verront apparaître la réplique exacte de l'autel qui vient de s'enfoncer dans le sol. La seule différence vient du fait que ce nouvel autel est pratiquement neuf (il n'a pas subi les affres du temps comme son homologue servant d'ascenseur).
Cette description est valable si les personnages arrivent dans le Caracol au moment où les Hommes Serpents descendent dans la crypte.

2/ Pour les utilisateurs de l'ascenseur :

Tenir debout sur cette plateforme vieille de plusieurs siècles, est presque un exploit, tant elle est secouée par de nombreux soubresauts et arrêts intempestifs dus aux légers défauts que le temps a incrusté dans cette parfaite mécanique maya.

Pour qu'ils ne choient pas sur leur fondement : faites faire à chaque Investigateurs un Jet de DEX x 5. Celui qui rate, doit faire un Jet d'Esquive.
Si ce 2ème Jet échoue, le personnage se cognera la tête contre la paroi et perdra 2 Points de Vie. Dans ce cas, faites lui faire un Jet sous sa CON x5. Si le Jet est raté, il sera assommé.

La descente dure 35 minutes dans une obscurité totale (si les Investigateurs n'ont pas de lampe). Ce laps de temps écoulé, les murs du puits disparaissent petit à petit par le sol, indiquant que l'ascenseur arrive dans une pièce. Il s'arrête dans un bruit de ferraille torturée auquel répond un flot de lumière aveuglante de couleur verte qui, peu à peu, se réduit en une clarté aquatique.

LA CRYPTE - PLAN N° 9

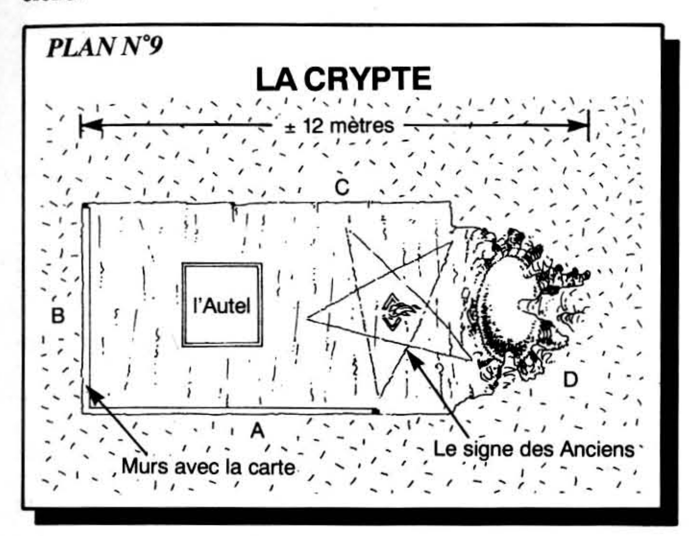
Description :

C'est une grotte de 7 mètres sur 5, entièrement taillée dans la roche dure du sous-sol mexicain. De toute évidence, cette grotte n'est pas naturelle et la lueur blafarde de l'éclairage millénaire la rend fantasmagorique.
L'autel s'est arrêté en plein centre de la grotte. Sur 2 des murs de la cavité (A et B), une gigantesque carte du Yucatan, d'un passé oublié de l'homme, luit d'un rougeoiement magique créant dans la pénombre verdâtre de brefs éclairs aux relents maléfiques.
L'autre mur de grotte (C) est couvert d'inscriptions en relief. Cette écriture semble être la même que celle précédemment découverte dans cette aventure.

Traduction des textes par Langlois - voir Annexe VII.

Dans le mur D, reflètant les couleurs changeantes de la pièce, l'oeuf de Karlatt brille de mille feux. En son centre, deux formes humanoïdes se dessinent en ombres chatoyantes. Devant l'oeuf, sur le sol, un signe est gravé en ligne d'un bleu-roi fluorescent.

Un Jet en Mythe de Cthulhu : ce signe est le Signe des Anciens.



Le sol de la grotte est entièrement carrelé de dalles de 1 m sur 1 m, faites d'une pierre bleue veinée de rouge.

Un Jet en Géologie : cette roche n'est pas terrestre ou, n'existe plus sur notre planète.

La lumière diffusée par de petites pastilles collées à même le rocher, vient directement du plafond. Les Investigateurs peuvent décoller ces pastilles à l'aide d'un couteau. Elles se trouvent à une hauteur de 5 m.

Explications sur ces pastilles en Annexe VIII.

La gigantesque carte, bien que déformée, pourra être projetée sur une carte actuelle pour faire coïncider son tracé, vieux de milliers d'années avec le tracé contemporain.

Pour réaliser avec succès cette superposition : réussir un Jet de Dessiner de carte et un Jet de Géologie.

L'emplacement désigné par le point vert se trouve à quelques kilomètres du temple de Kukulkan d'où les Investigateurs ont débarqué au Yucatan.
L'emplacement de Chichen Itza est marqué par un autre point vert.
Il est possible de faire une photographie des murs de la crypte avec un appareil réglé sur pause pendant plusieurs secondes. En effet les murs de la cavité ont une légère radioactivité négative qui demande énormément de temps pour s'imprimer sur la pellicule (pour découvrir cette astuce, tirez un Jet de Photographie).
Si les Investigateurs prennent des photos sans le faire sur «pause», elles seront entièrement noires, obligeant les aventuriers à revenir sur place ou à faire sans.

Les Investigateurs pourront facilement mémoriser le tracé du Signe des Anciens. Pour qu'il soit efficace, il leur faudra revoir Langlois, qui leur apprendra les arcanes de ce sort en 2 jours.

Les évènements :

a) si les Hommes Serpents sont déjà passés :

Les Investigateurs découvriront l'oeuf ouvert et le cadavre de l'homme de main boursouflé, marbré du vert typique de la morsure des Hommes Serpents.
Le Signe des Anciens sera brisé en divers endroits par des coups de masse.
L'outil ayant servi à la dégradation se trouvera à côté du corps distordu de l'homme de main. Le reste de la pièce sera intact.

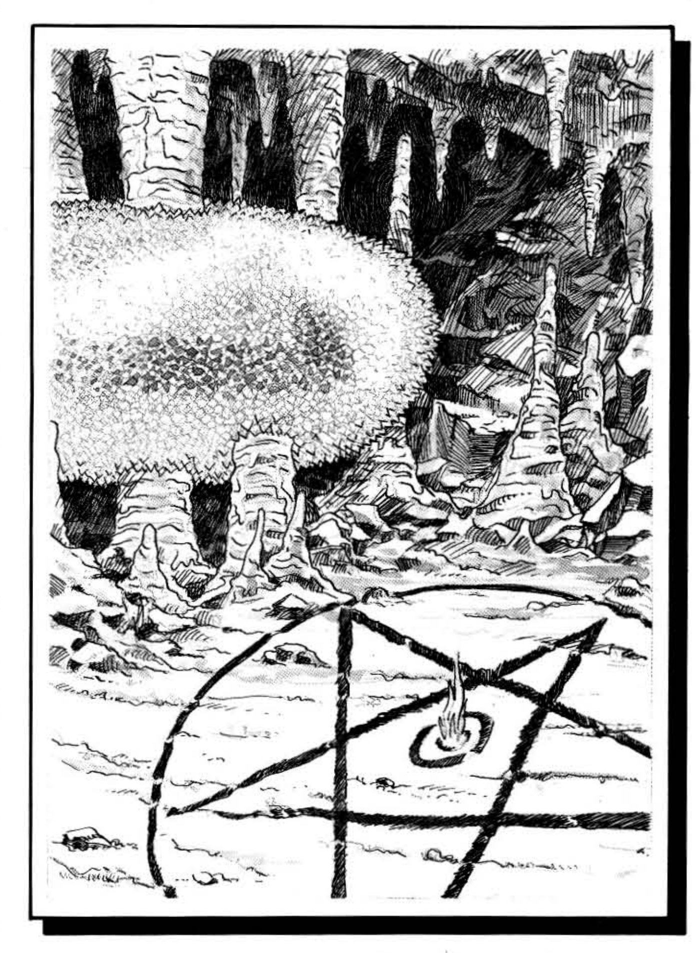
b) s'il n'y a pas d'Homme Serpent ou si les Investigateurs ont réussi à voler l'amulette aux monstres :

Pour ouvrir l'oeuf, pas de problème. Au moindre choc sur l'un des cristaux, le pouvoir concentrateur de la prison translucide se dissoudra et l'oeuf se brisera dans un bruit de verre tintant.
Les Hommes Serpents pourront réagir de manière physique dès l'ouverture de l'oeuf, mais mettront une heure avant de réussir à se servir de leurs pouvoirs magiques.
Heureusement pour les Investigateurs, les Hommes Serpents resteront bloqués dans l'excavation par le Signe des Anciens.

Pour les caractéristiques de ces 2 Hommes Serpents, voir Monstres et Animaux du scénario.

La remontée :

Le retour se fait de la même manière que l'aller. Pour déclencher l'autel ascenseur, il suffira aux Investigateurs d'abaisser le levier se situant sur le mur couvert d'écritures.
La remontée comporte les mêmes risques que la descente et l'apparition des Investigateurs se fera de la même manière que leur disparition mais, en sens inverse.
Pour les personnages restés dans la salle du rez-de-chaussée, le nouvel autel disparaîtra puis les têtes de leurs amis apparaîtront.
Il en sera de même si ce sont les Hommes Serpents qui réapparaissent.



Sur les réactions des Hommes Serpents :

Leur premier but est de découvrir le plus grand nombre de leurs congénères. Aussi, en cas de combat, ils chercheront à fuir pour retrouver d'autres êtres de leur race plutôt que de risquer leur vie.
Ils ne fuiront qu'après avoir lancé un sort et, si possible, avoir tué un ou deux Investigateurs.
N'oubliez pas que sans Hommes Serpents à traquer, les joueurs seront moins motivés pour pousuivre cette quête.

LA VILLE PERDUE

S'il y a des Hommes Serpents :

Les monstres, sous forme humaine, mettront une journée à quitter Mérida pour se rendre sur le site du nouvel oeuf.
Ils loueront une voiture, se dirigeront vers le temple de Kukulkan, celui des Portails, pour rejoindre directement la Ville Perdue. Comme à l'aller, il leur faudra 3 jours de marche pour atteindre le temple et un autre pour arriver à l'oeuf.
Les monstres arriveront donc dans la ville 5 jours après leur sortie du Caracol de Chichen Itza. Ils resteront sur place une journée, le temps de sortir leurs deux amis de l'oeuf et de prier Yig de les aider un peu.

Si les Investigateurs arrivent avec un retard trop important, l'invocation des Hommes Serpents portera ses fruits et, dans un sifflement de damné, le grand maître des serpents leur apparaîtra sous sa forme la plus vénérée dans ce coin du globe, Quetzalcoatl ou Kukulkan, le gigantesque serpent à plumes.
«Mes enfants chéris» leur dira-t-il, *«Je suis heureux de voir que rien, ni même ces êtres bipèdes qui vous courent après, n'a réussi à vous détourner de la voie sacrée. Cependant, il vous faut maintenant stopper votre quête pour rejoindre dans les froides glaces du Tibet l'enfant que je fis à l'une des femmes immondes qui peuplent ces montagnes. Sortez de ce refuge pour dieux débiles et avancez droit vers le couchant, d'ici peu vous serez dans le monastère des moines guerriers de Kampas.»*

«Quant à toi» continuera-t-il, montrant le plus récent de tous les Hommes Serpents réanimés, *«tu iras vers le sud, vers une île des mers du sud où tu réveilleras deux autres de tes congénères. Après cela, reviens ici puis traverse le Portail que tes amis prendront tout à l'heure, et rejoins-les dans le monastère de Kampa».*

Et le dieu des serpents disparaîtra.
Les Hommes Serpents sortiront du cénote et, se dirigeant vers l'ouest, traverseront, au bout de 10 km de marche dans les marais et la jungle, un Portail les amenant directement dans le monastère de la Vallée des Brumes.
L'Homme Serpent désigné pour rejoindre l'Ile de la Terreur Rampante partira seul et, après 5 km de marche, disparaîtra par le deuxième Portail.
Sur l'île, après avoir parlementé avec les gardiens du temple de Nyarlathotep, il délivrera ses amis puis partira le jour même pour le Tibet via le Portail du Yucatan.
Cet Homme Serpent et ses deux amis, seront de retour au Yucatan près du cénote vers 13 heures avant de repartir vers le Tibet.
Avec un bon timing, les Investigateurs pourraient bien tomber dessus.
Pour les caractéristiques des Hommes Serpents de l'Ile de la Terreur Rampante, reportez-vous aux Monstres et Animaux du scénario n°3, page 131.

Pour les Investigateurs

Une fois le rapport entre la carte de la crypte et une carte actuelle effectué, et pour peu que les Investigateurs se souviennent de l'emplacement du temple de Kukulkan, ils se rendront compte que la ville marquée du point vert fluorescent ne se trouve qu'à quelques kilomètres de celui-ci.
S'ils effectuent des recherches sur l'emplacement présumé du point vert, ils ne trouveront aucune trace de la moindre fouille, ni de photo aérienne de cette partie du pays et dans les textes, pas même une légende.
Apparemment, rien n'existe dans la jungle à ce niveau du Yucatan.

Si les Investigateurs ont pris une photo de la carte et, s'ils ne réussissent pas à faire le point entre l'ancienne et la nouvelle topographie du terrain, ils pourront le faire faire au musée de Mérida par l'assistant du conservateur (Carlos Santers). Il le fera sans trop de problème, mais leur dira qu'ils courent après des chimères et qu'ils sont fous. Pourtant il demandera à garder la photo.
Si les Investigateurs lui laissent la photo et le tracé reporté de la carte : ***reportez-vous à l'Annexe IX.***
Le voyage vers la Ville Perdue se fera en 4 x 4 pour atteindre la jungle, à pied jusqu'au temple de Kukulkan puis, une journée de marche pour rejoindre la ville.
Voir Table des Rencontres Aléatoires.

Le voyage à pied se faisant à la boussole, les Investigateurs devront réussir un Jet de Suivre une Piste pour cinq heures de marche.
Toute erreur rallongera leur voyage d'une heure et les éloignera dans une direction donnée par 1D4, le 1 étant le nord et le 4 l'ouest.
Attention : si les investigateurs tombent sur l'un des deux Portails crées par Yig (s'il y a des Hommes Serpents) n'hésitez pas à vous en servir (le Portail permettant l'accès au Tibet devant être oublié).

DESCRIPTION DU VILLAGE DES PRETRES - PLAN N° 10

C'est un village comportant 9 maisons en ruine, toutes de même taille et ayant exactement le même aménagement intérieur.
(Plan n° 11).

Ces bâtisses sont en pierres de taille et devaient être recouvertes d'un torchis de couleur rougeâtre comme le laissent deviner de petits tas de poussière rouge aux pieds des murs délabrés.
Sur les murs des maisons, aucune inscription, aucune peinture n'est visible.
Elles contiennent de petites chambres avec un mobilier vermoulu et une cuisine. Nulle trace de forge, ni de four à pain ne sera découverte, enfin rien qui pourrait indiquer une activité manuelle quelconque.
Les maisons sont disséminées un peu au hasard sur une assez grande surface.
Ces habitations ne sont en fait que les cellules des prêtres officiant dans le sanctuaire souterrain des monstres dieux.

Un Jet d'Archéologie : toutes les habitations sont de la même époque, fin du 1er siècle après J.C, alors que les historiens ne pensent pas que de telles demeures soient l'oeuvre des Mayas qui, à cette date, étaient moins bâtisseurs.

Dans le fond du village (**1 Jet de Trouver Objet Caché**), les Investigateurs pourront découvrir les restes d'une colossale chaussée pavée s'enfonçant dans la jungle.
Les dalles de cette route sont creusées de sillons parallèles.

Un Jet d'Archéologie: les Mayas ne connaissaient pas la roue !!!.

Il s'agit de la trace laissée par le passage répété de milliers de chariots allant et venant vers ce centre culturel.
Cette route est la seule qui arrive ou qui parte de cette bourgade.
Le village semble avoir été abandonné de manière assez rapide comme peut le faire penser la disposition des objets usuels trouvés dans les maisons.
Il n'y a aucune trace de lutte ou de brûlures sur les murs ou les restes de poteries.
Si les Investigateurs cherchent bien, ils s'apercevront que ce village ne disposait pas, lui non plus, de champs cultivés, si ce n'est ça et là de belles fleurs blanches.

Un Jet en Botanique : ces fleurs sont des fleurs de pavot.

Il n'y a pas non plus de figurines ou statues représentant un humain ni même un dieu quelconque.
Le village est passé inaperçu car entièrement perdu dans les arbres aux senteurs vénéneuses.
Un rapide historique de la ville se trouve en Annexe X.

PLAN N°10

LES RUINES ET LE "CENOTE"

Temple et Cénote de TOHIL

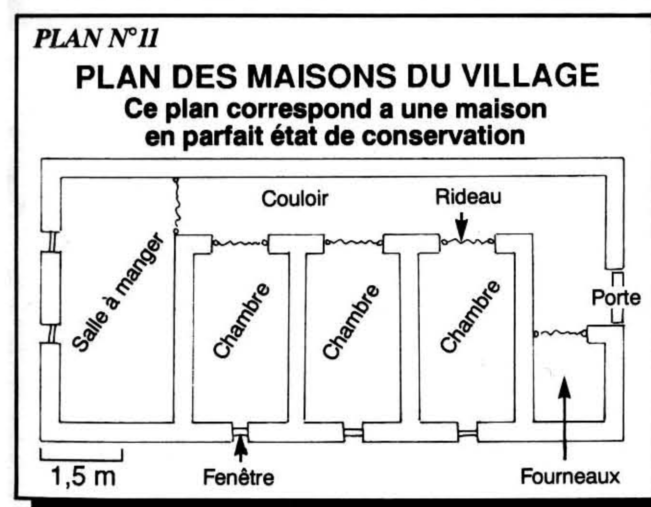
Cénote

Ruines du village

Route pavée

Jungle

± 60 m



LE TEMPLE DE TOHIL (CTHULHU) - PLAN N° 10

Ce temple se trouve un peu au nord est de la ville. Il est richement orné de sculptures immondes représentant, dans des postures infectes, de vastes orgies où se mêlent humains et êtres difformes aux allures de demi-dieux égyptiens (mi-hommes, mi-animaux).
Ce temple est d'une surface au sol impressionnante.
Une terrasse surélevée de 3 mètres, sert d'assise à une petite pyramide de pierre rouge et verte couverte de masques.

Un Jet d'Archéologie : tous les masques représentent Tohil.
Un Jet en Mythe de Cthulhu : Tohil est Cthulhu.

Cette pyramide est de très petite taille (7 m) ce qui donne une hauteur maximum à l'ensemble de 10 m. La terrasse est faite de blocs de granit titanesques faisant pour les plus grands, 10 m de long sur 3 de large et 4 de haut. Chaque bloc de granit est entièrement sculpté en relief des mêmes images obscènes que les côtés du temple.
L'accès à la pyramide se fait par l'un des 4 escaliers aux marches hautes de 50 cm.
Sur le parvis, un gigantesque cénote de 30 m de diamètre plonge sur une profondeur de 15 vers une eau noire aux senteurs salines et fortement iodées.

Si les Investigateurs jettent une pierre ou un objet quelconque dans l'eau, il y aura 30 % de malchance que cela attire 1D6 Profonds vers la surface. Dans ce cas, les Profonds seront prévenus de la venue d'importuns, prenez alors les options adéquates dans la partie du scénario dédiée au sanctuaire.
Si les Investigateurs regardent dans le cénote, faites leur faire un Jet de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, ils devineront l'entrée du goulet menant au sanctuaire.

Le Cénote est entièrement maçonné et comporte sur le côté opposé à la pyramide une sorte de plongeoir.

Un Jet d'Archéologie : le plongeoir servait à jeter les jeunes sacrifiés aux dieux sous-marins.

LA PYRAMIDE DE TOHIL - PLAN N° 11 BIS

Vue de près, cette pyramide n'est impressionnante que par la laideur des scènes gravées à même la pierre qui la couvrent de haut en bas.
Chaque escalier est protégé par 2 statues de jade représentant un humanoïde assis sur un tas de crânes plus ou moins humains. Leur chevelure est faite de larges tentacules (au nombre de 8) dont les ventouses de pierre ont en leur centre 2 crochets d'or acérés.
Au moindre souffle de vent, le bout de chaque tentacule oscille de bas en haut donnant à la pierre verte une impression de vie incroyablement réelle.

Un Jet sous la SAN. S'il est raté 1.

PLAN N°11 Bis

Longueur totale de 1.810 mètres

Le Temple
Le linteau pieuvre
La Pyramide
Le Chac-Mool au pal
Les Hommes-amis à tête de pieuvre
La terrasse
Le Cénote
Puit de descente
120 mètres
1 Km
Statue de Cthulhu "TOHIL"
Parquet Descendant
Pieux
Trace d'usure des genoux
300 m
Le couloir
Piège 1
Araignées et découverte (peut-être) du faux plafond

Un Jet de Trouver Objet Caché : les tentacules sont montés sur de fines tiges d'un métal non reconnaissable mais d'une dureté et d'une flexibilité à toute épreuve (170 de FOR sur la Table de Résistance) qui se plient par l'action conjuguée du poids de la pierre et du vent.

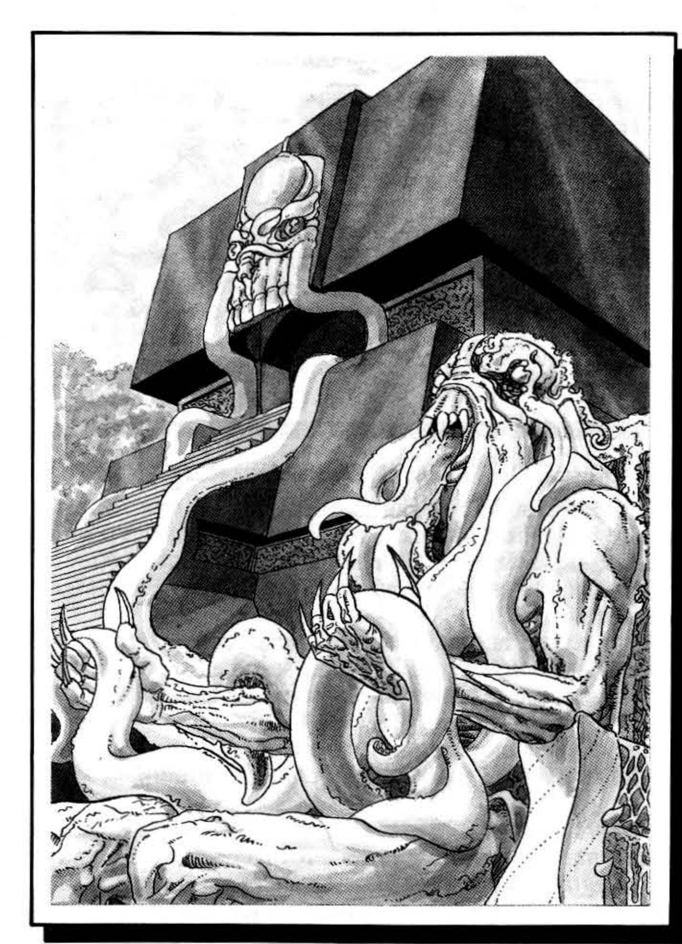
Les marches sont hautes d'une cinquantaine de cm. Elles obligent les Investigateurs à un effort plus intense que pour un escalier ordinaire. Les escaliers débouchent directement sur les portes du temple proprement dit.
Les cadres des portes représentent tous la même chose, une pieuvre stylisée au crâne plus large que haut dont les 8 tentacules démesurés servent de montants à l'ouverture et de rambardes aux escaliers sur toute leur longueur.
A la place des yeux de la pieuvre, les orbites creuses, cernées d'une substance marron, renferment (si les Investigateurs y regardent) une poudre noirâtre.

Un Jet en Médecine : la substance brunâtre est du sang et la poudre semblerait être un agglomérat de liquide et de poussière provenant de l'oeil.

L'interieur du temple en détail

1/ Le temple de «Tohil»

Cette pièce de 4 m de haut sur 5 de long et 4 de large, est entièrement recouverte de gravures représentant, dans le pur style maya des scènes de sacrifices humains dédiés à une entité semblant vivre dans le cénote.
Plusieurs peintures représentent des prêtres arrachant les yeux de victimes attachées, pour les placer dans les orbites creuses du linteau des portes.
D'autres décrivent crûment l'empalement de jeunes enfants sur le Tchac-Mool qui se trouve dans cette pièce, le pal ressortant par la bouche.
D'autres encore, détaillent le sacrifice de jeunes femmes en robe



grise dans le cénote d'où sortent 2 gigantesques tentacules. La taille exacte des tentacules ne peut être découverte à cause du manque de perspective des dessins.

Le Tchac-Mool

Il ne ressemble en rien aux autres autels que les Investigateurs ont pu voir en photos dans les livres ou sur le site de Chichen Itza. La grande différence vient du pal, long de 35 cm, qui se dresse au centre de la plateforme où, généralement, les grands prêtres maya/toltek allongeaient leurs victimes pour leur arracher le coeur, avec un couteau d'obsidienne, afin de le donner en nourriture aux dieux.
A la vue des peintures, la fonction exacte du pal ne peut être ignorée.
Si par jeu, ou par action concertée, un Investigateur essaie de bouger le Tchac-Mool, celui-ci oscillera légèrement montrant un défaut d'équilibre évident.

Pour déplacer ou faire tomber le Tchac-Mool : réussir sur la Table de Résistance, un Jet combinant la FOR des Investigateurs déplaçant le Tchac-Mool en actif contre une FOR de 60 en passif pour l'autel.

Une fois le Tchac-Mool à terre, les Investigateurs découvriront, plongeant vers de noirs abysses, un puits vertical de 1,5 m de diamètre.
Sur le bord du trou, des barreaux scellés dans les parois du puits forment une échelle.

2/ Le puits de descente

La descente est longue et périlleuse.

Tous les 20 m, faites faire à chaque Investigateur un Jet de CON contre 15 sur la Table de Résistance. CON étant la Constitution de l'Investigateur, 15 la Force de résistance du barreau de l'échelle aux contraintes du poids de la personne s'en servant.

Pour les dégats des chutes voir les règles page 16.

En raison de la faible largeur du conduit, chaque Investigateur tombant aura droit a un Jet de Chance - 30 %. A chaque chute, le malus sera augmente de 10 %.
Si les personnages sont encordés, pas de problème, mais dans le cas contraire, si l'un d'eux tombe, l'Investigateur recevant son ami sur la tête, devra effectuer 1 Jet d'Esquive et perdra 1 Point de Vie. Si le Jet d'Esquive est raté, 1 Jet de Chance sans malus sera nécessaire pour qu'il ne tombe pas lui aussi.
Vous pourrez corser la sauce en additionnant la CON des deux personnages + 10 sur la Table de Résistance, histoire de voir si le barreau tient et ainsi de suite.

Au bas du puits, les Investigateurs seront obligés de marcher sur un tas d'os blanchis par les ans et brisés en de nombreux endroits. Parmi les os, un casque espagnol indique l'âge de l'un de ces squelettes morcelés. Un peu plus loin, ils découvriront une épée rouillée. Un Jet réussi en Archéologie leur apprendra qu'elle date du XVIème siècle et que c'était l'arme classique des conquistadors.

3/ Le couloir

C'est un boyau de 1.810 m de long sur 2 m de haut et 2 m de large.
Le couloir est noir et seule une vague lueur venant du temple jette sur les 3 premiers mètres une pénombre glauque. Si les personnages ne peuvent créer de la lumière, l'avance est impossible.
La température ambiante est assez chaude (37 °C) et il y règne une moiteur qui noie les Investigateurs dans leur sueur.
Au toucher, les murs suintent d'une humidité tiédasse et douce. En fait, sur toute la longueur du couloir, les murs, le sol et le plafond sont recouverts d'une belle couche de salpêtre et de champignons d'une couleur où le gris combat un vert purulent. Si les Investigateurs appuient un peu sur le mur, ce dernier exhalera une puanteur de charnier et du trou fait par le doigt une petite coulée d'un liquide ivoire recouvrira d'un trait blanchâtre le salpêtre humide.

Si un personnage goûte à ce liquide, ou se lèche les doigts après avoir touché le mur, faites lui faire un Jet sur la Table de Résistance avec la CON du personnage en passif et 21 en actif.
S'il le rate, il sombrera dans un délire hallucinogène qui le plongera dans les espaces interstellaires peuplés de monstres immondes (Vampires Stellaires)
Faites lui effectuer un Jet sous la SAN (1/1D10). S'il le rate, il combattra un Vampire en rêve jusqu'à ce qu'il meure ou qu'il tue le Vampire de ses mains. A ce moment il se réveillera et perdra 1D6 de ses Points de FOR.

Pour les caractéristiques du Vampire Stellaire, voir «Monstres et Animaux» du scénario (pour les détails voir livre des règles, pages 59 & 60).

Ce risque restera présent tant que le ou les Investigateurs ne se seront pas lavés les mains à l'eau claire.

Explication :

L'action combinée des champignons hallucinogènes et du salpêtre à 37 °C, dans un environnement humide à 80 %, produit sur l'organisme une sorte de déplacement pouvant être considéré comme un voyage astral. Les effets de cette drogue, quoique très violents, ont une durée très limitée. La perte de Points de FOR vient du fait que pendant son délire l'Investigateur est pris de violentes convulsions lui tiraillant les ligaments et les muscles.

Ce que voient les Investigateurs non intoxiqués :

Après s'être léché les doigts, l'Investigateur ressentira des troubles de la vue et une intense augmentation de son rythme cardiaque. Quelques secondes plus tard il se mettra à vomir puis se pliera en deux comme s'il avait reçu un violent coup de poing dans l'estomac. Il tombera à terre et se figera en position foetale. Il restera dans cette position une dizaine de secondes.

Toute tentative pour le déplier sera vaine, son corps sera entièrement tétanisé et aura, au toucher, la consistance de la pierre.

Après ce laps de temps, le corps se déplira en un violent mouvement.

Toute personne se trouvant à proximité du corps, fera un Jet d'Esquive qui, s'il est raté, fera perdre 1D8 Point de Vie. Le corps tétanisé de l'Investigateur est si dur, qu'il tapera comme un coup de batte de base-ball.

Puis le corps tendu à se rompre se mettra à s'agiter de soubresauts désordonnés pendant que de la bouche distendue de l'Investigateur des hurlements à peine humains jailliront avec une force peu croyable.
En même temps que le cri, une bave épaisse et rosâtre s'écoulera des commissures de la bouche et du nez du drogué.
Une fois le combat astral entre l'Investigateur et le Vampire Stellaire terminé, son corps se fera mou et, il restera sans connaissance pendant une heure.
Après cela, l'Investigateur contaminé subira un malus de 30 % sur toutes les actions qu'il tentera et sera incapable d'un effort prolongé pendant 2 heures **(la perte de FOR est provisoire).**

LES PIEGES DU COULOIR

A) les pics sortant des murs - Fig 1

Quand les Investigateurs ont fait 300 m,

Faites effectuer un Jet de Trouver Objet Caché au 1er Investigateur pour voir s'il aperçoit sur le sol, la légère protubérance que fait la dalle de déclenchement du piège. S'il la voit, décrivez-lui cela comme une dalle descellée de 1,5 m de long sur 1 de large et 1 cm de haut se trouvant au centre du couloir, face à lui.

a) S'il ne voit pas la dalle ou, si pour une raison quelconque il appuie dessus, le piège se déclenchera.

Les effets du piège

Les figurines pour l'ordre de marche seront necéssaires afin d'assurer une meilleure mise en scène de cette partie du scénario. A peine l'Investigateur de tête a-t-il mis le pied sur la dalle, qu'un bruit de corde se détendant retentit dans le silence oppressant du couloir.

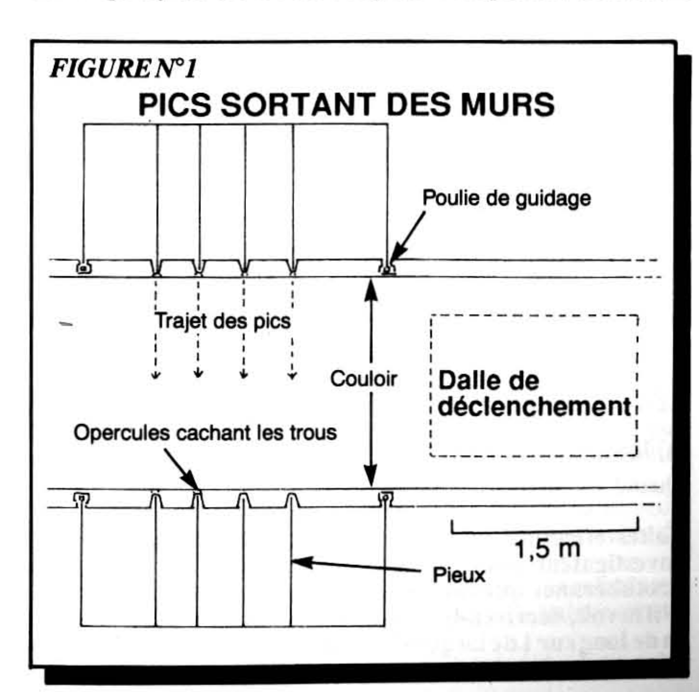
Faites faire un Jet d'Esquive aux personnages pouvant se trouver sur le chemin des pieux et déterminez le sens dans lequel les personnes ayant réussi ce Jet vont aller.

Très important : une personne ayant réussi son Jet d'Esquive peut parfaitement se retrouver sur le chemin des pieux, si une personne devant ou derrière elle ne réagit pas. Dans ce cas précis, faites lui effectuer 1 Jet de Chance. Si le Jet est réussi, la personne gênante tombera à terre en entraînant le personnage esquivant les pieux. Dans le cas contraire, il n'y aura que demi-dommages.

Au même moment, jaillissant des murs, 24 pieux de fer, ruisselants de graisse rance, viennent transpercer toute personne se trouvant sur leur passage. Les pieux étaient invisibles, car camoufflés par des opercules de cire teintée par des années de contact avec le salpêtre et les champignons.
Les pieux sortent avec une telle force qu'une partie du mur qui les cachait, se fendille pendant que la (ou les) personne(s) transpercée(s) par eux se retrouve(nt) presque déchiquetée(s) par la violence des impacts.

Il y a 12 pieux de chaque côté du mur. Chaque groupe fait 12D8 + 12 de Dommages, soit un minimum de 48 Points de Vie en moins. Autrement dit, toute personne se trouvant entre les deux forêts de pieux est morte.
Imposez aux personnes voyant cela 1 Jet sous la SAN, O/1D6 Points de SAN.

De la manière dont sont disposés les pieux, la seule partie du corps restant entière sera la tête.
(N'hésitez pas à vous servir de cela pour pousser vos Investigateurs au paroxysme de l'horreur).
Une fois les pieux sortis, il est impossible de les rouvrir et, si vos Investigateurs tiennent à ramener le corps de leur(s) ami(s) c'est en petits lambeaux qu'ils devront le(s) rapatrier. Pour l'Investigateur de tête, la seule façon de revenir en arrière est de monter sur les pieux comme à une échelle et de passer dans l'espace de 50 cm qu'il y a entre le haut des pieux et le plafond du couloir.



Pour réussir ce passage là, il faudra que l'Investigateur réussisse 1 Jet de Grimper (uniquement s'il y a eu un mort à cause du sang et des viscères qui rendent les barres glissantes).

b) Si l'Investigateur de tête voit la dalle et saute par dessus faites effectuer 1 Jet de Chance à chaque personnage qui saute, ayant une FOR inférieure à 10. En cas d'échec, le personnage glissera sur le sol humide et déclenchera le piège qui atteindra les Investigateurs le précédant.
Attention, même en ayant découvert le piège, les Investigateurs ne verront pas les trous dans le mur.

Au retour, si les Investigateurs n'ont pas déclenché le piège, et s'ils n'ont pas marqué l'endroit, reprendre la description depuis le départ mais seul le premier Investigateur pourra être touché, **(uniquement si son Jet de Chance est raté).**
Dans ce cas, rater un Jet de Chance correspond à avoir marché trop vite pour pouvoir reculer avant l'arrivée des pieux.

B/ les tarentules & le faux plafond

Après l'épisode des pieux, les Investigateurs marcheront encore 500 m avant que l'un d'eux ne sente une chose tomber sur son épaule.

Vous choisirez ce personnage selon votre bon plaisir ou sur un Jet de Dés.

Dans le halo de la lampe, l'Investigateur (s'il tourne la tête) et son suivant, verront parfaitement une forme noire et velue descendre tout doucement de l'épaule vers le plus proche Morceau de chair découverte.
Après quelques secondes, il tombera sur les autres personnages 2D20 de ces charmantes créatures.
Voir description et réactions des Tarentules dans les Monstres et Animaux du scénario, page 89.

Une fois les Investigateurs débarrassés de ces bestioles, ils pourront s'intéresser au plafond d'où sont tombées les araignées. A la lueur des torches (électriques ou non), ils découvriront une large fissure de 20 cm de large sur près d'1 m de long.

Faites leur faire un Jet de Trouver Objet Caché.
S'il est réussi, les Investigateurs pourront apercevoir par la fissure une forme noire, d'un très gros volume, ayant plus ou moins une forme sphérique (il s'agit de la boule devant piéger les voleurs de la statue de Cthulhu - Voir plus loin) ainsi qu'une grosse cale de bois appuyée contre cette forme et reliée à quelque chose par une liane en assez mauvais état.

Si les Investigateurs décident de casser le plafond, avec un objet ou un autre :
1/ il tombera de nouveau 1D10 tarentules.
2/ il y aura 20 % de chance pour que les chocs des coups répétés sur le plafond fassent tomber la cale déclenchant le déboulé de la pierre sphérique bloquant à tout jamais l'entrée de la salle à la statuette.
Pour ce piège, voir Annexe XI.

Si les Investigateurs poursuivent leur chemin, après 500 m à chaque fois que l'un d'eux tapera sur l'un des murs ou sur le plafond, il sonnera creux.
Explication : voir Annexe XI.

4) LE SANCTUAIRE DE «TOHIL»/CTHULHU - PLAN N° 12 ET 13

Un km après l'épisode des tarentules, les Investigateurs déboucheront devant une porte close, entièrement sculptée de grotesques gravures représentant une créature gigantesque, vaguement anthropoïde avec une tête de pieuvre au corps écailleux, munie de griffes acérées. Devant les Investigateurs se dresse le portrait du Grand Cthulhu.

Faites leur faire à chacun un Jet sous la SAN. La gravure est si précise, qu'à la faible clarté des lampes, chaque ombre semble faire respirer le personnage de la porte.
Si ce Jet est raté, moins 1D10 + 1 points de SAN ou 2 s'il réussit.

La porte, quoique sans serrure, est coincée par le gonflement du bois rendant encore plus hideuses les gravures qui l'agrémentent. Il y a 2 façons de passer la porte. Toutes deux sont violentes, mais l'une des deux est presque sans risque pour les Investigateurs, tandis que l'autre peut être mortelle.

a) défoncer la porte à coups d'objets divers et contondants
La porte supportera 19 Points de Coups.
En tombant, si les Investigateurs l'attaquent par les charnières (du côté droit), la porte fera choir le plancher découvrant ainsi le piège.
S'ils l'attaquent par le côté gauche ou au milieu, elle se cassera et s'ouvrira sans tomber, laissant le plancher intact pour le piège.

b) défoncer la porte à coups d'épaule
Faites faire un Jet sur la Table de Résistance avec la FOR du ou des Investigateurs combinés et 19 en passif pour la porte.

Dès que le Jet est réussi, la porte cédera d'un coup, entraînant les Investigateurs vers une mort possible.

Faites faire un Jet d'Esquive par l'Investigateur défoncant la porte. si le Jet est raté, le ou les Investigateurs débouleront dans la pièce en déclenchant le piège. Dans ce cas, faites faire un Jet de Chance à chaque Investigateur chutant pour savoir s'il tombe sur les pieux avec la porte en bouclier. La porte protègera de 2D6 points.

Description de la pièce avec le plancher

La pièce de forme circulaire a des murs couverts de peintures représentant R'Lyeh, ses tours d'obsidienne, ses démons parcourant les hautes rues de la ville sous-marine et coiffant le tout, le Grand Cthulhu.
La peinture est une vue à 360°C de la place centrale de R'Lyeh.

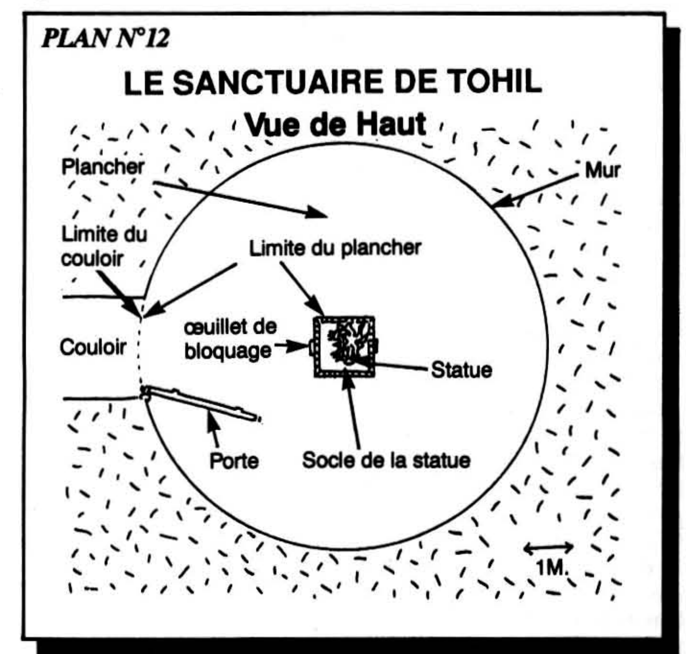
Faites effectuer un Jet sous la SAN aux Investigateurs regardant les peintures : 2D20+2 ou 4.

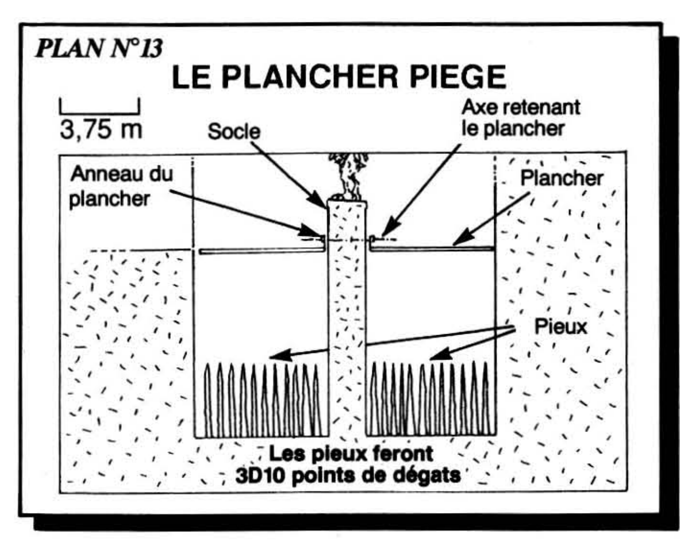
L'artiste qui a peint cette fresque était un véritable génie, les moindres détails de R'Lyeh y sont représentés avec réalisme et les mouvements des différents dieux sont presque réels.

Si les Investigateurs réussissent leur Jet, ils gagneront 5 % en Mythe de Cthulhu.

Le plancher et le socle de la statue

Le plancher de la pièce est en bois noir et en ivoire jaunie par les âges.





Faites faire un Jet de Trouver Objet Caché. S'il est réussi, les Investigateurs verront, au niveau du sol, une légère rainure entre le pas de la porte et le plancher.

Cette rainure correspond au bord du plancher devant tomber pour empaler les importuns sur les pieux dissimulés au fond de la fosse : *voir plan n° 13.*

En se baissant, les Investigateurs pourront sentir, venant de cet interstice, une vague odeur de renfermé et, s'ils tapent sur le plancher avec le poing ou un petit objet, celui-ci résonnera d'un bruit creux et sinistre.

Si les Investigateurs frappent très fort, (FOR supérieure à 15), le plancher choira, découvrant la fosse de 9 m de profondeur et ses pieux.

Sur le plancher, les motifs en ivoire correspondent exactement à l'emplacement des pieux. Ils sont montés sur charnières invisibles pour s'ouvrir et laisser le passage aux pieux sans qu'ils abîment le plancher.

Si les Investigateurs n'ont rien remarqué ou fait, quand le total de Points de TAI des Investigateurs dépassera 15, le plancher choira pour les empaler.

Depuis la porte (si les Investigateurs se baissent) ils pourront voir à la base du socle de la statue un anneau de métal noir, scellé dans le plancher, juste en face d'un trou perçant de part en part le socle de la statuette.

Si les Investigateurs passent par ce trou une barre de fer assez solide (à votre choix) le plancher ne s'affaissera pas.

La statue

La statue est en or massif, sertie de diamants et d'émeraudes dont certaines ont la taille d'un oeuf de poule.

A la lumière de la lampe, mille reflets fabuleux font resplendir cette oeuvre d'art. La statue représente une effigie du Grand Cthulhu, Maître de R'Lyeh dormant d'un profond sommeil.

Bien que réaliste au possible, la vue de la statue est bien trop resplendissante pour choquer autrement les Investigateurs que d'une réelle admiration pour la richesse infinie qui exhale d'elle.

Si les personnages s'en approchent, la fascination se dégageant des pierres précieuses se fera de plus en plus sentir.

Faites leur faire un Jet de POU contre 20 en actif sur la Table de Résistance. Si le Jet est raté, la personne se retrouvera dans un état de fascination tel, qu'elle se prosternera au sol en entonnant une mélopée dans une langue déjà vieille quand le monde était jeune.

Les sons gutturaux et impensables qu'hurleront le, ou les Investigateurs, seront si terrifiants et si lancinants que les personnes présentes devront faire un Jet sous la SAN : (0/1D3 Points de SAN).

Cette incantation n'est rien de moins que le sort Contacter une Larve de Cthulhu.

Une fois le sort lancé, les Investigateurs sortiront de leur léthargie en se souvenant parfaitement de ce sort qui restera gravé à tout jamais dans les replis les plus secrets de leur inconscient.

Quel que soit le nombre d'Investigateurs lanceurs de sort, seule une Larve Stellaire de Cthulhu répondra à l'appel.

Pour la Larve voir Monstres et Animaux du scénario, page 89

Si les Investigateurs invocateurs ne sombrent pas dans la folie, ils pourront essayer de la contrôler.

Voir règles sur le Contrôle page 68 du Livre des Règles.

Si les personnages cherchent à prendre la statue, il leur faudra s'y mettre à deux.

Au moment même où la statue se séparera de son socle, les Investigateurs entendront un clac sonore venant de l'intérieur du socle.

Il y aura 10 % de Chance pour que la corde trop usée par les âges casse avant de déclencher le piège.

Les Investigateurs auront 9 secondes en temps réel pour replacer la statue ou bloquer le socle avant que le piège ne se declenche.

A partir de ce moment, faites ce qui est écrit dans l'Annexe XI.

Dix secondes plus tard, un bruit effroyable se fera entendre dans le couloir.

C'est l'énorme boule de pierre pesant plusieurs tonnes qui commence son voyage d'un kilomètre.

Si rien de fâcheux ne se passe dans la pièce du fond, les Investigateurs referont le chemin inverse moins les tarentules et peut-être le piège des pics.

N'oubliez pas que les Investigateurs n'ont rien à faire ici et qu'il n'y a aucune porte de sortie.

Si les Investigateurs sont coincés dans la pièce, qu'ils y restent et meurent dans les affres de la faim.

La statue a un fond qui se devine, dans lequel se trouve le parchemin noir expliquant le sort «Les Griffes de Michangy». ***(Voir sorts du scénario, page 137).***

LE CENOTE - PLAN N° 14

Le cénote est un large trou circulaire de 60 m de diamètre et de 15 m de profondeur jusqu'à l'eau salée venant de l'océan Atlantique, par de profonds et sombres souterrains noyés.

C'est par ici que père Dagon et mère Hydra viennent de temps en temps prendre du repos dans le palais des Profonds. Le cénote, parfaitement circulaire, a été retaillé à la main pour qu'il ait cette forme. Sur le côté opposé au temple, une sorte de petite estrade de pierre couverte d'inscriptions rappelle que ce cénote servait autrefois de lieu de sacrifice pour les victimes des prêtres de Cthulhu.

Les inscriptions une fois traduites **(par Langlois ou un spécialiste en photographie)** ne sont en fait qu'une succession du même nom : Tohil (Cthulhu en Maya).

S'il y a des Hommes Serpents dans le sanctuaire

Une corde attachée à l'estrade relie le haut du cénote à la fissure.

S'il n'y a pas d'Homme Serpent

Pour voir la fissure, il faudra que l'un des Investigateurs réussisse 1 Jet de Trouver Objet Caché.

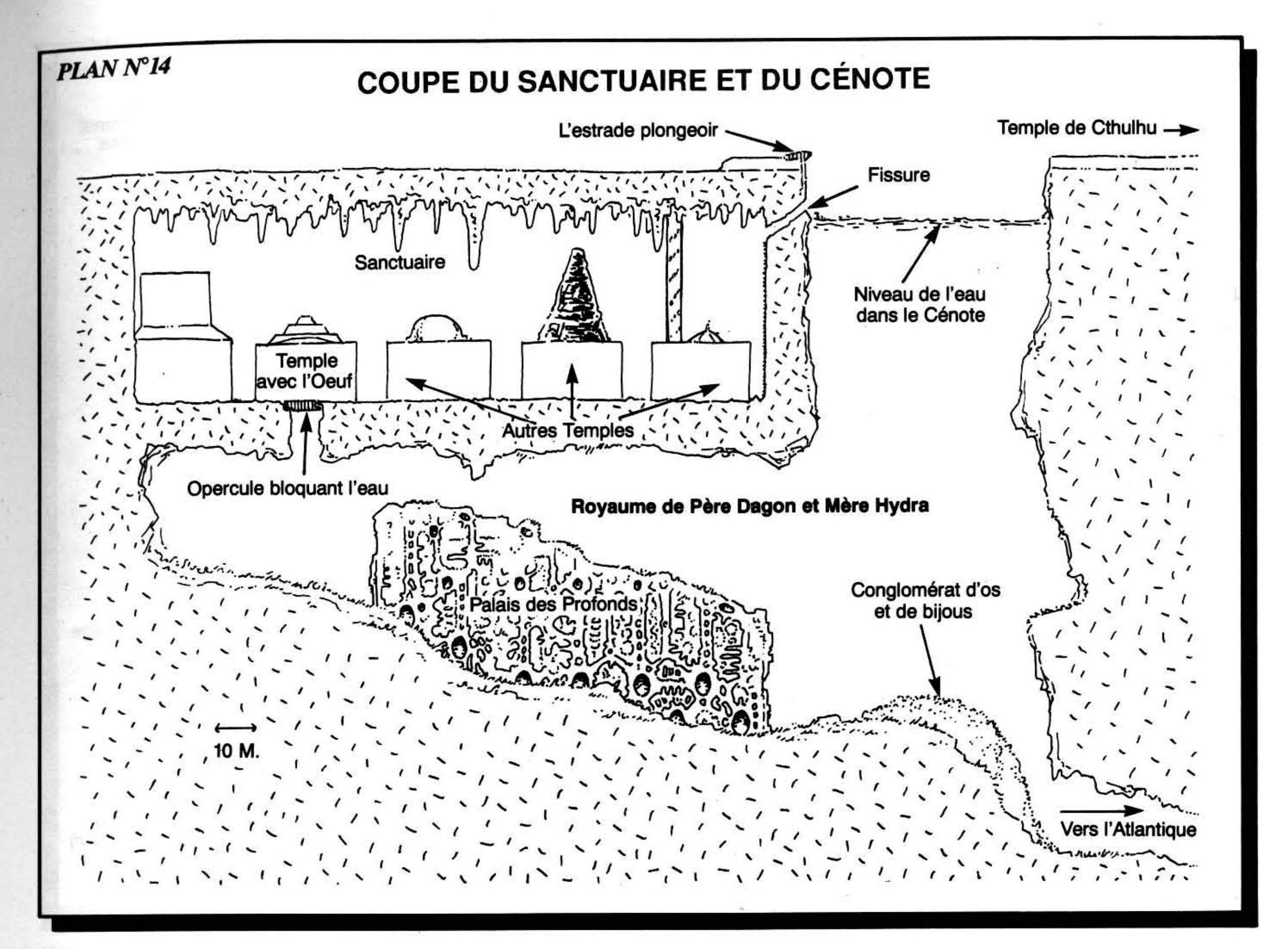
De nuit, il faudra en plus une bonne torche électrique. Cette fissure est la seule cassure de tout le puits.

La totale absence de prise rend complètement impossible une descente sans corde ou échelle.

La fissure fait environ 3m de diamètre. Elle fut retaillée par les Profonds à l'époque du premier prêtre de Cthulhu.

Elle est difficile à discerner, car les reflets de l'eau se mirant sur les parois lisses du cénote créent, sur une hauteur de 5 m au-dessus de la surface de l'eau, une sorte de halo luminescent très pâle de couleur vert sombre.

Une forte odeur de poisson et d'iode monte de l'eau. Cette odeur est si forte que la gorge et les yeux des Investigateurs les piqueront à leur tirer des larmes.



CE QUI SE PASSE SI QUELQUE CHOSE TOUCHE L'EAU DU PUITS :

Si l'un des Investigateurs touche l'eau ou y lance une pierre (d'une TAI supérieure à 2) pour connaître la profondeur du cénote, il y aura 20 % de Chance pour que, du fond de leur palais aquatique, les Profonds entendent ce bruit et dépêchent 1D10 des leurs pour voir ce qui se passe.
Description des Profonds dans Monstres et Animaux du scénario, page 89.

Au cas où les Profonds entendraient ce bruit, ils auront deux types de réaction :

1/ le bruit vient de la chute d'une pierre

Les Profonds sortiront la tête de l'eau pour savoir qui a bien pu les déranger.

Pour les apercevoir, les Investigateurs devront réussir un Jet de Trouver Objet Caché, comme pour la fissure.

Les Profonds plongeront pour attendre que les Investigateurs entrent dans le sanctuaire, les bloqueront à l'intérieur et les combattront jusqu'à la mort.
Dans ce cas de figure, il y aura en plus du D10 de Profonds, 12 autres êtres aquatiques en renfort.

2/ c'est un Investigateur qui tombe dans l'eau

Les Profonds mettront 1 minute pour faire les 125 m menant à la surface du cénote.
Si l'Investigateur est toujours dans l'eau, les Profonds le tireront par les pieds et le noieront sans autre forme de procès. Si l'Investigateur n'est plus dans l'eau, ils feront comme en 1/.
En cas de combat et si les Profonds ont le dessous, ils iront chercher les 12 autres êtres aquatiques. En cas de mort de plus de la moitié des leurs, c'est Père DAGON et Mère HYDRA qui viendront s'occuper des importuns après 3D20 heures d'attente.

Pour Père Dagon et Mère Hydra voir Monstres et Animaux, page 89, pour plus de détails voir Livre des Règles page 52.

La descente dans le cénote ne posera pas de problème si aucune chose ou être ne tombe dans l'eau. Cependant, il faudra que chaque Investigateur s'approchant du bord du cénote fasse 1 Jet de Chance.
Si le Jet est raté, l'une des pierres formant le dallage du cénote se décrochera et tombera dans l'eau.
Pour le joueur manquant de Chance, seule la réussite d'1 Jet d'Esquive pourra l'empêcher de faire le plongeon et de subir toutes les conséquences qui en découleront.

LA FISSURE

Après le séisme du temps du premier prêtre de Cthulhu, la fissure n'était qu'une mince cassure d'à peine 30 cm de large sur 2 m de haut, mais, grâce aux travaux des Profonds, c'est maintenant un tunnel circulaire de 3 m de diamètre entièrement tapissé de petites briquettes de couleur bleu turquoise. Malgré l'éclat dont elles brillent, ces briquettes sont légèrement rugueuses empêchant les Investigateurs ou toute personne descendant par le boyau, de glisser sans espoir dans une chute menant vers une mort certaine.
Le boyau fait un peu plus de 10 m de long et débouche directement dans l'immense grotte du sanctuaire.
Depuis la sortie du goulet, même avec une puissante lampe, il sera impossible aux Investigateurs de découvrir le fond de la grotte. En éclairant vers le bas, ils verront, 40 m sous leurs pieds, le sol carrelé d'onyx du sanctuaire ainsi que les premiers et gigantesques temples.
A la verticale du goulet, une échelle de fer descend vers le sanctuaire. Les barreaux de cette échelle sont scellés dans le mur et semblent solides.

Faites faire un Jet de Trouver Objet Caché:
Le premier barreau de l'échelle semble légérement différent des autres, il comporte sur l'un de ses côtés une petite excroissance.

Il faudra que l'Investigateur appuie sur cette excroissance car il s'agit d'un piège sournois.
Si rien n'est fait, après 10 m de descente, le barreau sur lequel prendra appui le pied du premier Investigateur déclenchera un mécanisme qui fera se rétracter tous les échelons de l'échelle vers le mur, privant de tout appui les Investigateurs se trouvant sur elle.
Tous chuteront au minimum de 30 m, ce qui selon les règles leur infligera 11D6 de Points de Dommages. Si un Investigateur, par un coup de chance incroyable, s'en sortait après une telle chute, ce serait pour mourir dans d'effroyables souffrances quelques secondes après.
Pour faire réapparaitre l'échelle, il suffit d'appuyer sur la protubérance de son premier barreau.

Quand les Investigateurs seront arrivés au bas de l'échelle, en appuyant sur la dalle juste en dessous du dernier barreau, un déclic se fera entendre et une lumière tremblante et verdâtre éclairera la gigantesque caverne leur faisant découvrir le sanctuaire dans toute sa démesure.
Le sanctuaire se compose de 9 temples allant de 15 m de long pour le plus petit à 70 m pour le plus grand.
Le plafond est couvert de stalactites de taille géante. Les murs ont été visiblement taillés dans le roc avec des instruments de taille colossale ayant, aux vues des marques irrégulières laissées par eux dans la roche, une largeur de plus de 3 m.
La grotte est éclairée par une multitude de petits globes de verre très épais, reliés entre eux par de fines tubulures d'un métal légèrement iridescent de couleur verdâtre.
Le système d'éclairage est expliqué dans la partie Monstres et Animaux du scénario avec les caractéristiques des Vampires de Feu, page 90.

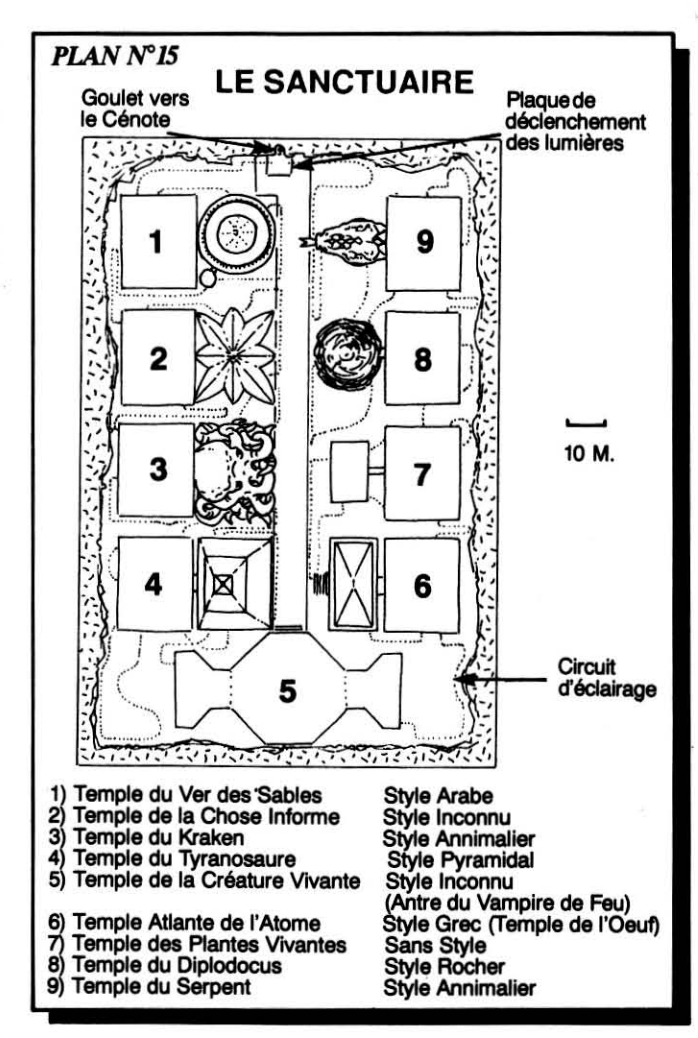
Ces petits globes forment une chaîne continue parcourant la totalité du sol, des murs, du plafond, des temples et des cages. Cette chaîne part du côté gauche du temple 5 pour terminer sur sa droite.
Si un globe est cassé, il libère dans la salle les Vampires de Feu qui attaqueront les personnes les ayant délivrés, avant de partir pour les noirs abysses des galaxies inconnues.
Presque face à l'échelle, une voie pavée de dalles d'onyx parcourt la salle dans toute sa longueur, longeant 8 des temples, pour aboutir au plus gigantesque d'entre eux, le temple de la créature vivante.
Chacun des temples se répartit de manière identique (sauf le temple 5). Le temple proprement dit, contenant un autel, des peintures et autres ornements dédiés aux monstres dieux de l'endroit est un bâtiment-cage de 20 m sur 25 qui hébergeait les monstres dieux vivants eux-même. Les cages font 30 m de haut.
Elles sont toutes identiques et directement taillées dans la roche du sous-sol.
On y accède par des portes creusées au fond de chaque temple. Ces cages sont percées, sur tout leur pourtour, de meurtières larges de 50 cm sur 1 m de haut, placées à 25 m du sol.
L'intérieur des cages est éclairé par des globes identiques à ceux illuminant la grotte elle-même.

DESCRIPTION DES TEMPLES - PLAN N° 15

TEMPLE 1/
style mosquée arabe, dédiée aux Vers des Sables

Ce temple est entièrement fait de marbre rose, il a une forme circulaire surmontée d'un dôme ayant une pointe haute de 5 m brillant d'une lueur dorée dans l'éclairage verdâtre du sanctuaire.
L'édifice a un diamètre de 20 m et une hauteur hors pointe de 15 m.
Accolée au coin gauche de la cage, une sorte de minaret de 5 m de diamètre monte jusqu'au plafond de la grotte.
Ce minaret est fait du même marbre rose veiné de bleu que le temple.
Pour accéder au temple il faudra monter quelques marches au toucher doux et moelleux s'enfonçant sous le poids des Investigateurs.

1 Jet en Botanique : il s'agit d'une mousse qui malgré sa mort apparente, est restée souple et douce au toucher sans

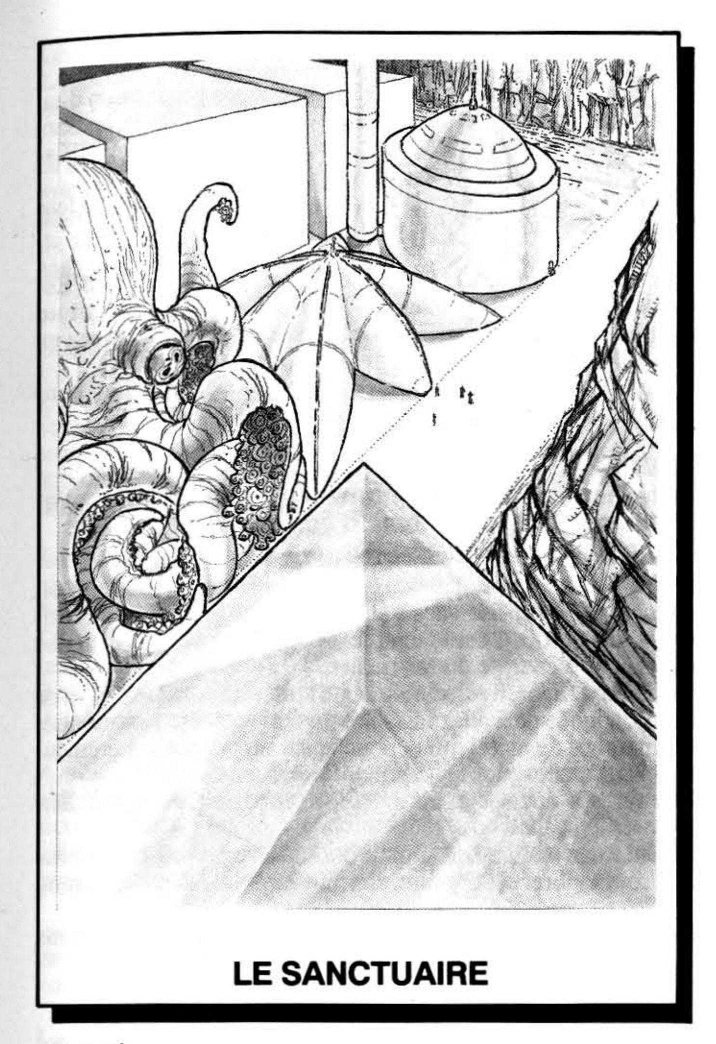


aucune odeur ni trace de putréfaction.
Si l'un des personnages prend un morceau de cette mousse, et le fait analyser, il apprendra que cette mousse est encore vivante, à condition de lui administrer une solution de sang et d'eau.
La couleur de la mousse vient d'une concentration de globules rouges dans les fibres la composant. Ce type de mousse est inconnu sur terre ou en a disparu depuis longtemps.
Evidemment, l'Investigateur risque de se poser de nombreuses questions sur l'origine de ce fragment végétal et ce sera à cette personne de s'en tirer toute seule.
A vous de voir si l'explication est crédible.

Le temple n'a qu'une seule pièce circulaire aux murs couverts d'une substance granuleuse de couleur jaunâtre. Le plafond dômique, représente un ciel de couleur mauve où resplendissent deux soleils de couleur bleu et rouge entourés de plusieurs constellations.

1 Jet d'Astronomie - 60 % : les constellations représentent une partie de la voie lactée vue d'un angle différent du nôtre. La vue de cette partie de notre galaxie serait celle que pourrait avoir un astronome habitant son centre.
En contrepartie, cette peinture coûtera 1 Point de SAN à la personne ayant effectué l'examen s'il rate son Jet sous la SAN.

Sur les murs, sont tracées des lignes courbes ainsi qu'une énorme forme faisant deux fois le tour de la pièce. Surgissant de ces dunes stylisées, sa gueule béante représente une énorme étoile à 5 branches au centre de laquelle rayonne une sorte de boule de feu jaune vif-bleu roi flamboyant et rouge sang.
La gueule béante est environnée d'une sorte de brume orangée assez épaisse.
La vision de ce Ver des Sables n'est pas effrayante. La substance couvrant les murs est du sable projeté et collé par une sorte de graisse figée.
Tout cela apparaîtra après une analyse sérieuse de fragments


LE SANCTUAIRE

rapportés.

Attention toute personne touchant au sable collé sera brûlée sur toute la partie ayant été en contact avec ce sable. Les Investigateurs brûlés perdront 1D2 Points de Vie.

Au centre du temple se trouve un autel de forme bizarre faisant 3 m de diamètre.

1 Jet en Zoologie : il s'agit d'une vertèbre de taille gigantesque.

Dans cet autel, planté sur le côté gauche, un couteau constitué d'une sorte de défense d'ivoire de 15 cm de long enchassée dans un manche de bois recouvert d'un cuir épais et rugueux, brille sous la lueur des sphères lumineuses.

Ce couteau est fait d'une dent de Ver enchassée dans un manche d'ébène recouvert de la peau du monstre des sables. C'est une belle arme très coupante.
Dégats 1D6 + 2, de plus elle empale à 30 % des chances de réussite de son utilisateur.

En se rapprochant du dessin de la gueule béante, les Investigateurs découvriront une porte non dissimulée avec une poignée visible. La porte n'est pas fermée mais pour l'ouvrir, il faudra tirer fort. Le temps a grippé les gongs.

Faites un Jet sur la Table de Résistance avec la Force du ou des Investigateurs en actif et 24 en passif pour la porte.

Une fois la porte ouverte, les Investigateurs se retrouveront dans une sorte de cage de cristal de 2 m x 2m empêchant le sable contenu dans le bâtiment-cage de se répandre dans le temple. Ce sable monte jusqu'aux 3/4 de sa hauteur totale.

Le sable est compact et sombre mais, au-dessus de la tête des Investigateurs, un carré de lumière indique que sa surface est éclairée. Pour grimper au niveau du sable, une échelle de cristal coulée directement dans le verre protégeant le temple attend d'être utilisée.

Une fois le sommet atteint, les Investigateurs pourront marcher sur la surface du sable qui résonnera alors comme un tam-tam. Rien ne sera découvert sur le sable.

TEMPLE 2/

style inconnu, dédié à la Chose Informe

Ce temple a plus ou moins la forme d'une étoile à 8 branches de longueurs différentes. Ce temple mesure 7 m de haut sur une longueur maximum de 25 m, il est de couleur vert translucide. On y accède de plain- pied par une porte non close faisant 1,5m de large.
Le temple lui-même fait 15 m sur 10, les pointes gauches et droites de l'étoile sont pleines.
Sur un Jet en Géologie réussi : le temple est en émeraude, aucune trace de soudure ni de joint ne pourra être trouvée, ce qui indiquerait que le temple a été taillé dans la plus grosse pierre précieuse jamais découverte dans tous les âges.

Dans le temple, au centre de la pièce se trouve un autel en forme de spirale.
L'impression générale que ressentiront les Investigateurs, sera celle que pourrait avoir un poisson dans un aquarium. A l'intérieur de l'émeraude, la température est de 35 °C et il y règne une moiteur rendant les vêtements collants.

Si par hasard l'un des Investigateurs souffre de Claustrophobie, il lui sera impossible de rester dans cette pièce.

Dans le fond du temple, une porte faite d'une fine plaque d'émeraude permettra aux Investigateurs de voir à l'intérieur de la cage, un sol couvert d'une matière jaunâtre avec, en son centre, une énorme masse noirâtre aux reflets mauves semblant parcourue de longs frissons modifiant à chaque instant sa forme générale.
Malgré son apparente fragilité, la porte d'émeraude est d'une dureté impressionnante (40 sur la Table de Résistance) et, de plus, elle semble avoir été scellée avec une sorte de colle translucide.

La créature est toujours vivante et attaquera toute personne entrant dans la cage.
Les caractéristiques de la Créature Informe se trouve dans la liste des Monstres & Animaux du scénario, page 89.

L'intérieur de la cage est entièrement recouvert d'une épaisse couche de verre (seule matière avec l'émeraude et le calcaire que ne peut traverser ou détruire la créature).
Sur le mur, à gauche de la porte, enchassée dans le verre, se trouvent la formule et la manière d'appeler la Créature l'Informe. ***(Voir Sorts du scénario, page 138).***

TEMPLE 3/

style animalier, dédié au Kraken

Il a la forme d'une gigantesque pieuvre ayant des yeux d'or. La couleur du temple est bleue marine (peinture sur pierre de taille). On y accède en passant par l'un des deux tentacules centraux. Une fois dans le corps ovoïde de la pieuvre de pierre, les Investigateurs se retrouveront dans un décor digne du Nautilus du Capitaine Némo.
Les parois du corps de la pieuvre sont tapissées de cadrans et de métal faisant penser à la passerelle d'un sous-marin. Tout autour de la cabine, des hublots éclairés de l'intérieur donnent sur de petits aquariums remplis d'une eau trouble où flottent une multitude de débris de toutes sortes.

1 Jet en Zoologie et en Biologie : les débris sont les restes décomposés d'algues noires et de poissons.

Il est possible de casser les aquariums avec une balle ou en tapant sur le verre avec un instrument quelconque si l'Investigateur a une FOR supérieure à 12.
Au centre de la pièce se trouve un autel représentant une pieuvre

la tête en bas avec ses 8 tentacules étendus à l'horizontal.
La porte d'accès à la cage est de forme circulaire. En son milieu, il y a une sorte de volant à inertie qui, une fois tourné, ouvre la porte sur un sas conduisant à une autre porte permettant d'accéder à un gigantesque aquarium éclairé où flottent des débris noirâtres (ce sont les restes d'une pieuvre géante). Cette deuxième porte ne peut être ouverte à cause de la pression de l'eau mais à côté de la première porte, 2 boutons permettent l'un de remplir le sas et l'autre de le vider.
Si l'on actionne le remplissage du sas, il ne sera plus possible d'ouvrir la première porte.
Le remplissage prend 1 mn 15 s et le vidage 2 mn. Si un Investigateur se trouve dans le sas au moment où le bouton de remplissage est enclenché, il mourra noyé.
Le bouton de remplissage est celui du haut et celui de la vidange est placé en-dessous.

Avec 1 Jet en Zoologie, les Investigateurs pourront découvrir que la pieuvre qui vivait dans l'aquarium devait faire 15 m d'envergure.

TEMPLE 4/
style pyramidal, dédié au Tyrannosaure

Ce temple a l'air sévère voir hostile en raison du décentrage de la pyramide. Il a la plus petite crypte de tous les temples de ce sanctuaire.
La pyramide est recouverte d'une substance croûteuse, de couleur marron qui semble avoir été lachée depuis son faîte pour couler en épaisses traînées sur chaque face.

1 Jet en Biologie ou en Médecine : cette "peinture" a été exécutée avec le sang d'un peu plus de 800 personnes.

On entre dans le temple de plain-pied. Les murs sont ornés de peintures effroyables racontant, avec tous les détails, les différentes formes de sacrifices qui étaient pratiqués dans ce temple.

1 Jet d'Archéologie : ce Monstre Dieu était le Tyrannosaurus Rex, l'un des plus féroces reptiles carnivores vivant sur Terre aux époques préhistoriques, disparus de notre planète depuis des milliers d'années.

La salle centrale est toute petite, 3 m sur 2. Ses murs, peints au sang, sont couverts de graffitis incompréhensibles, usés par le temps.
Sur le mur de gauche, un dessin représentant un humanoïde projetant une forme humaine sur une couronne de dents, éclaire, de manière tout à fait frappante, la fonction du groupe de défenses d'ivoire plantées au centre de la cryptela pointe vers le haut. Au fond du temple, une porte faisant juste 50 cm de haut est entre-ouverte. Elle donne directement dans la cage du Monstre Dieu.
Comme les autres, la prison du Tyrannosaure est éclairée par des globes lumineux diffusant une lueur glauque sur une reconstitution de la forêt primaire qui devait recouvrir notre planète à l'époque des grands reptiles.
De la porte entre-ouverte, les Investigateurs ne verront qu'arbres pourrissants et sol recouvert d'une épaisse couche de moisissure se soulevant au moindre pas en un nuage éttouffant à l'odeur méphitique.

Faites effectuer 1 Jet de CON à toute personnne respirant ces moisissures. Bien que nocives (si le Jet est raté, otez 1D4 Points de Vie) cette poussière n'est pas véritablement hallucinogène. Elle troublera la vue des Investigateurs pendant 1D6 tours, leur faisant voir une multitude de petites étoiles (acuité visuelle à -50 %) rendant toute chose fantastiquement bizarre.

Si les Investigateurs pénètrent dans la cage, ils tomberont après quelques minutes de marche sur une clairière dans laquelle se trouve le corps momifié d'un Tyrannosaure.

N'hésitez pas à vous servir de la vision trouble des Investigateurs intoxiqués pour leur faire apparaitre le Tyrannosaure comme un être (encore) vivant.

Si la carcasse momifiée du reptile est touchée par la main d'un Investigateur, elle s'effondrera dans un fracas du diable, causant aux personnages présents sous elle (s'ils ratent un Jet d'Esquive), 1D6 points de dégâts.
Ces dégâts seront causés par le poids des os qui, malgré leur fragilité, sont encore assez solides pour faire mal.

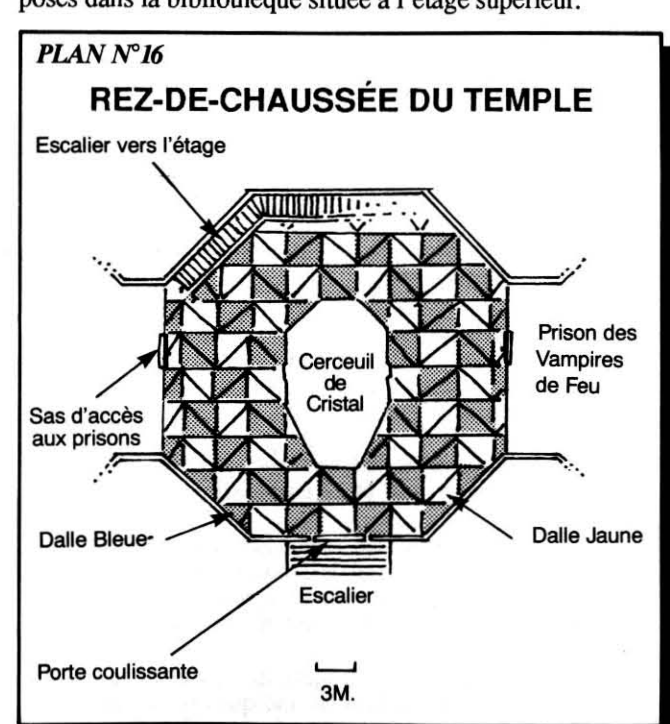
Attention! Pour les Investigateurs qui ratent le Jet d'Esquive: faire un Jet de Chance. S'il est raté, ils recevront un coup de dent ou de griffe du carnivore qui leur causera en plus 1D8 Points de Dommages.
Ces griffes et ces dents empaleront l'Investigateur malchanceux sur un Jet entre 01 et 05 sur 1D100.

TEMPLE 5/
style inconnu dédié au monstre dieu vivant éternellement (contient le système d'éclairage)
- Voir plans n° 16 et 17

Ce temple est le principal lieu de culte du sanctuaire et l'endroit où se trouvent la prison des Vampires de Feu produisant l'éclairage de la grotte. C'est le temple du dieu Xilmalk, gardien des écrits et de l'énergie du sanctuaire.
Vu de l'extérieur, il ressemble à une tour hexagonale de 30 m de haut, flanquée de 2 ailes faisant 3 m. On y entre par un escalier à 5 marches de métal qui débouche sur un porche entièrement sculpté d'arabesques légèrement fluorescentes.
La tour n'a aucune autre entrée, aucune fenêtre permettant d'éviter l'escalier.
Quand les Investigateurs monteront sur les marches, celles-ci se mettront à vibrer et à émettre, chacune, un son musical différent.

Un Jet de Chanter : les notes faites par les marches sont dans l'ordre :
DO, FA, MI, LA (un octave plus bas), SOL.

Une fois la 5ème marche atteinte, la porte du temple s'escamotera vers le haut faisant voir un grand cercueil de cristal contenant le corps du Monstre Dieu Xilmalk. Une fois la porte du temple passée, un son se fera entendre et le cercueil de cristal s'ouvrira laissant sortir de sa gangue de verre le dieu Xilmalk. Ce dieu ***(voir PnJ du scénario),*** malgré sa laideur et son parler ressemblant étrangement à des feulements de tigre, n'est pas agressif. En fait, par ses cris incompréhensibles, il ne cherche qu'à savoir ce que désirent les Investigateurs.
En effet, Xilmalk ne vit que pour servir l'homme et lui transmettre la connaissance détenue dans les nombreux ouvrages entreposés dans la bibliothèque située à l'étage supérieur.



Les réactions de Xilmalk sont décrites dans la liste des PNJ.
Le sol du temple est carrelé de dalles jaunes et bleues. Les dalles sont légèrement translucides, elles sont chaudes au toucher.

Si un Investigateur (sur sa demande) réussit 1 Jet de Trouver Objet Caché : les dalles permettent, grâce à leur transparence, d'apercevoir loin très loin, vers le bas, une nappe de magma en fusion. De plus, il découvrira que les dalles bleues sont montées sur charnières.

Le piège qui ouvre les dalles bleues n'est déclenchable que de l'intérieur du cercueil de cristal ***(voir Annexe XII).***
Les murs de la crypte sont recouverts de peintures aux teintes vives mais non agressives représentant Xilmalk sur le perron du temple, qui discute avec des humanoïdes, qui tient des enfants dans ses bras. Aucune peinture de sacrifices, ni de tueries. Tout ici respire le calme et l'amour.

Sur les murs gauche et droit, des portes rondes, très épaisses et chaudes au toucher, bloquent les cellules des Vampires de Feu. Pour ouvrir ces portes il faut tourner les volants à inertie.
Dans ce cas, les Vampires de Feu s'attaqueront aux Investigateurs puis, fuiront vers des cieux plus cléments.
Les Vampires de Feu sont décrits dans les Monstres et Animaux du scénario, page 90.

A côté de chaque volant à inertie, il y a une inscription en alphabet cunéïforme, en grec antique dégénéré (1 Jet en Lire et Ecrire le Grec - 40 %), en écriture maya, en hiéroglyphes et en chinois archaïque. Une phrase met en garde les imprudents contre l'ouverture des sas.

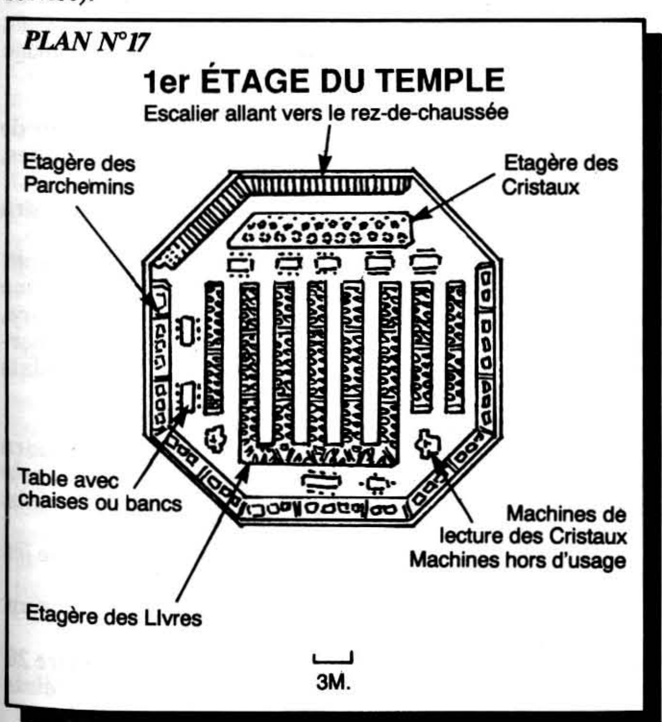
«A toi l'imprudent, sache qu'il fallut 3 mages pour bloquer ces êtres de gaz flamboyant, alors ne libère pas ce que tu ne peux contenir»

Le premier étage

C'est une bibliothèque où sont entreposés de nombreux parchemins et rouleaux contenant moult trésors culturels ainsi que 2 livres du Mythe. ***(Les Livres sont à la page 93).***

Description du 1er étage

La pièce a la même dimension au sol que celle du rez-de-chaussée, mais sa hauteur est de 20 m.
Les ouvrages sont rangés par supports : tablettes, livres, parchemins et même quelques cristaux de couleur violette ne pouvant être lus sur place (la machine servant à les déchiffrer est hors service).



Les étagères sont hautes de 5 m et se situent sur 4 niveaux auxquels on accède par une série d'échelles et de plateformes de marbre.
L'ensemble écrase les Investigateurs de sa masse. Il y règne une odeur douceâtre de vieux papiers, de cuir moisi et de mort.
Les livres sont reliés en cuir aux teintes changeantes et les parchemins ne sont pas en papyrus.
La vision de ces teintes mélangées à la lueur verdâtre des lampadaires crée une atmosphère étouffante donnant la nausée.

Faites faire à chaque Investigateur un Jet de CON avec 4D6. Celui qui le rate devra sortir de la pièce pendant 10 mn avant de pouvoir revenir.

Le sol est couvert de signes cabalistiques dorés, frémissant dans la lumière glauque.
Les Investigateurs seront très mal à l'aise sur les chaises et les bancs qui ne sont visiblement pas faits pour l'anatomie humaine.

Si Xilmalk est avec les Investigateurs

Après avoir appris les rudiments du français, Xilmalk expliquera avec difficulté son histoire ***(Annexe XIII)*** et donnera aux Investigateurs tous les renseignements qu'ils désirent sur l'emplacement de l'oeuf. Xilmalk heureux de pouvoir de nouveau discuter avec des êtres humains leur donnera les 2 livres du culte que contient sa bibliothèque et leur apprendra le sort de protection appelé «Bouclier de Denisius» ***(voir Sorts du scénario, page 138).***
Pour obtenir tous les renseignements, les livres et apprendre le sort, il faudra que les Investigateurs passent 3 jours dans le sanctuaire.

Ce que sait Xilmalk

1) l'oeuf se trouve dans le temple atlante
2) avec son propre temple, le temple atlante est le seul où ne furent pas pratiqués de rites sanglants
3) c'est un grand magicien, dont il doit taire le nom, qui a emprisonné les Hommes Serpents
4) il faut poursuivre la quête des oeufs car au bout du chemin «IL» les attend.
5) dans l'île du Chaos, il ne faut pas être vu par la dernière nuit de 31 jours (ceci est un avertissement pour le scénario suivant).

Xilmalk ne dira rien de Karlatt, même pas son nom.
Si les Hommes Serpents sont passés avant les Investigateurs, il leur dira que l'oeuf est ouvert.
Si les Investigateurs ont été repérés par les Profonds, Xilmalk les préviendra.
Sur demande uniquement, Xilmalk créera pour les Investigateurs un Portail pour la destination de leur choix et uniquement sur Terre, à condition qu'il connaisse avec exactitude les coordonnées du point de chute.
Ceci est valable pour «l'île de la Terreur Rampante» (scénario n°3 ou pour Châtenay Malabry. Par la suite, il sera possible aux Investigateurs de revenir sur place.

Si les Investigateurs ont attaqué Xilmalk

Il leur faudra 2 jours au minimum pour découvrir les 2 livres du Mythe.

Un Jet de Chance, un Jet de Bibliothèque et un Jet de Trouver Objet Caché, plus une journée de recherche permettront aux Investigateurs de découvrir l'un des livres. Une autre journée et la réussite de 3 Jets leur feront trouver l'autre.

Dans tous les cas

Les livres, parchemins et tablettes autres que les livres du culte pourront être pris (s'il n'y a pas Xilmalk) mais ne pourront être décodés. Même Xilmalk refusera de dévoiler le contenu de ces ouvrages en prétextant que leur lecture est si pénible, que lui-même dut abandonner, après les deux premières pages de chaque volume.

TEMPLE N° 6/
style grec (atlante), dédié aux forces atomiques (Temple de l'Oeuf) - plan 18

C'est une bâtisse de pur style hellénique. A première vue on pourrait croire que l'église de la Madeleine a servi de modèle à ce temple, mais en y regardant de plus près, quelques détails pourront attirer l'oeil averti.

Si les Investigateurs réussissent un Jet d'Histoire, ils verront que les chapiteaux des colonnes du péristyle sont d'une facture différente de celles des temples grecs. Leurs ciselures sont plus fines et leurs dessins malsains.
Le fronton de ce temple, bien que typiquement grec dans son dessin général, comporte des écrits non grecs et la fresque qui le compose ne représente que des signes géométriques ainsi que de chaque côté la représentation de molécules. Un Jet de Chimie leur apprendra que les molécules sont celles du carbone, de l'hydrogène ainsi qu'une autre totalement inconnue sur terre.

Le temple est entièrement constitué de marbre blanc veiné de mauve. Il fait 15 m de haut, hors fronton. Il est de forme rectangulaire avec un péristyle de 100 colonnes.
Sur les frises du temple, une série de signes se répète à l'infini.

, ce signe est un mélange d'alphabet grec et d'autres symboles qui sont inconnus.

Sur un Jet en Linguistique + un Jet en Lire et Ecrire le grec (les deux - 30 %) ce signe traduit donne: atome.

On arrive à la salle centrale du temple par une série de trois marches débouchant, sous le péristyle, sur une porte à double battants, faite d'un alliage de plomb (un Jet en Chimie, sans analyse).

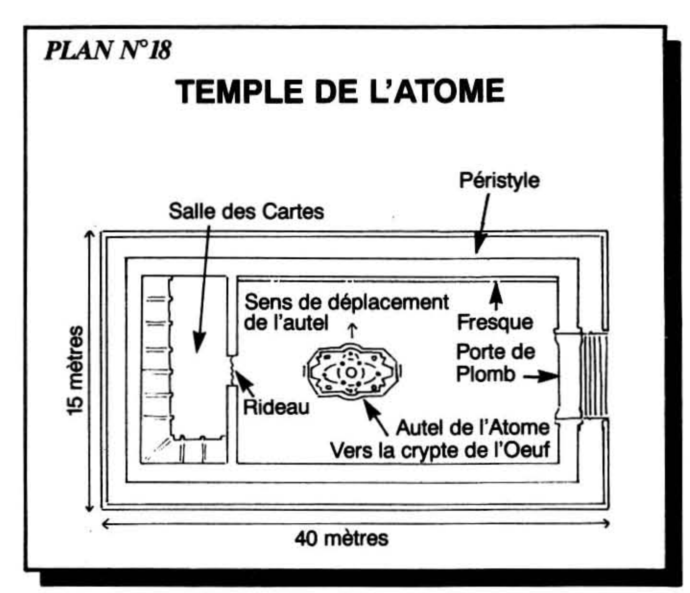
Le plomb protège des radiations (1 Jet en Education).

La porte n'est pas fermée mais elle pèse un poids considérable. Pour la pousser, il faudra une FOR cumulée de 75.

Il n'y a pas de Jet à faire sur la Table de Résistance, la porte tourne sur ses gonds sans bruit ni frottement.

Une fois la porte ouverte, les Investigateurs atteignent une grande salle au sol dallé du même marbre que le reste du bâtiment, faisant 30 m sur 10 de large.
Les murs sont entièrement nus à l'exception du mur de droite sur lequel est accrochée une fresque représentant une gigantesque bataille où des humanoïdes semblent se défendre contre une attaque menée par des êtres aux formes innommables chevauchant dans les airs de curieuses machines ressemblant à des soucoupes montées sur des tripodes.
La scène représente la vue générale d'une ville à l'architecture bizarre, presque non humaine, aux 3/4 détruite par de violentes explosions qui dessinent dans le ciel les champignons vénéneux de l'arme nucléaire.
Au premier plan, des humanoïdes aux traits déformés par les radiations, semblent hurler, par-delà le temps et la peinture, toute l'horreur de la puissance infinie de l'atome.
Les couleurs sont violentes et le trait hyper-réaliste. Rien n'a été ignoré, ni les corps calcinés des victimes en positions grotesques et difformes, ni les visages viciés par les radiations. Dans leur tripode, les êtres innommables ouvrent leur large bec dans une parodie granguignolesque de rire.

Imposez à chaque Investigateur qui regarde la fresque un Jet sous la SAN. Celui qui le rate perdra 1D6 Points de SAN. La peinture, mieux qu'une photo, rend l'horreur de l'arme atomique dans toute sa bêtise. De plus, les pigments utilisés pour peindre cette fresque ont un effet hallucinogène qui fait entendre aux personnes les cris et les hurlements des êtres au comble de la douleur, mêlés aux rires déementiels de



leurs attaquants (si un personnage doit être atteint de phobie, ce sera de nucléomitiphobie - peur des armes nucléaires).

Cette fresque raconte l'histoire de la première chute de l'Atlantide quelques siècles avant qu'elle soit engloutie par les flots de l'océan.

Sur un Jet de Trouver Objet Caché : les Investigateurs pourront voir que l'oeil droit de l'un des personnages du premier plan est légèrement concave.

Malgré la couleur sanguine plus vraie que nature de la peinture, il suffira qu'un Investigateur enfonce son doigt dans ce creux, pour que l'autel, situé au centre de la pièce, glisse vers lui, découvrant une volée de marches raides et glissantes qui mènent vers la crypte de l'oeuf.

Si les Investigateurs ne trouvent pas la serrure de la crypte

L'autel est un bloc de métal sombre et mat du même alliage que la porte du temple (Plomb). Sur le dessus, une sculpture, représentant un atome avec son noyau et ses électrons, brille dans la lueur verte des globes. L'autel est tiède.

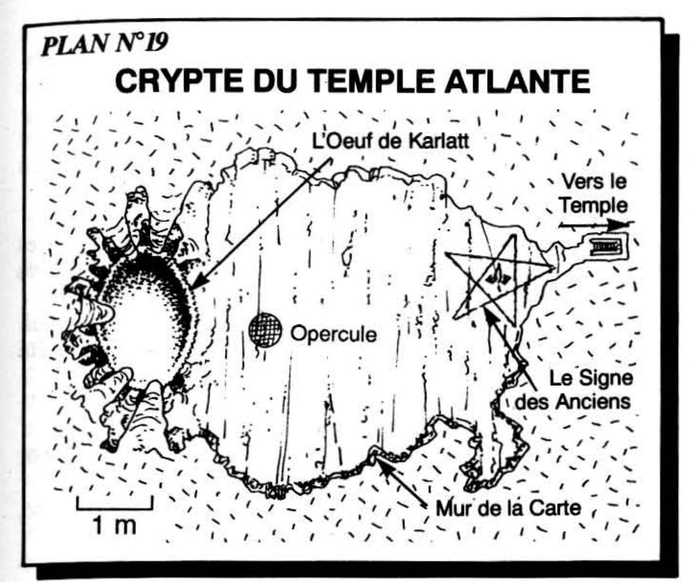
Un Jet en Chimie (à défaut d'une compétence plus correcte) réussit leur révélera que l'atome sculpté est un atome d'uranium.

Si les Investigateurs appuient par 3 fois sur le noyau de «l'atome», le haut de l'autel s'ouvrira par le centre découvrant une énorme pierre d'uranium posée sur un reste de capitonnage violine, brûlé par les radiations.

Toute personne se trouvant dans un rayon de 3 m autour de l'autel sera irradiée à 80 % et périra en quelques secondes, brûlée par les rayonnements du minerai.
Sa peau se marbrera de stries noirâtres, sa langue deviendra bleue puis elle périra dans d'atroces souffrances.
Dans un rayon de 15 m, les personnes touchées seront gravement brulées mais ne mourront pas tout de suite. une cure dans un hôpital spécialisé des Etats-Unis ou de France, dans le mois qui suit, permettra de les sauver mais elles perdront définitivement 1D10+2 points d'APP et 1D8+1 Points de CON.

Si l'APP d'un Investigateur tombe en dessous de 2, il faudra lui faire effectuer un Jet sous la SAN. Si le jet est raté, cela lui coûtera 1D20 + 5 Points de SAN et s'il est réussi : 6 Points.

Imposez un Jet sous la SAN à ceux qui le regardent. Si le jet est raté, 1D10 Points de SAN ou 1 Point s'il est réussi.
Un personnage dans cet état pourra sûrement trouver un bon moyen d'en finir avec la vie.
Pour les Investigateurs se trouvant dans un rayon entre 20 et 30 m en exposition directe, il leur en coûtera 1D6 Points d'APP.



Toute personne exposée aux radiations aura 10 % de malchance d'avoir un cancer grave et fatal à moyen terme (2 à 6 ans: 1D3x2).
Au-delà, seul 1 Point d'APP sera ôté de la feuille de personnage.
Dans ce cas, il ne sera plus possible de passer dans la crypte de l'oeuf et par là-même de découvrir l'emplacement de l'oeuf suivant. Seul Xilmalk pourra le faire. Ce sera aux Investigateurs de le décider.
Dans tous les cas, Xilmalk refusera de tuer l'Homme Serpent.
Il ne pourra pas passer le Signe des Anciens. Xilmalk traduira fidèlement la carte aux Investigateurs.

La salle des cartes

Au fond de la salle de l'autel, se trouve un rideau de couleur rouge avec une sorte de signe sans véritable signification en broderie d'or.
Derrière, une petite pièce couverte d'étagères contient un grand nombre de rouleaux de peaux.
Pour prendre ces rouleaux, il faudra au préalable les humecter d'eau.
Avec l'âge, les cartes se sont désséchées et si l'un des Investigateurs les touche sans qu'elles soient humides, elles tomberont en poussière.
Ces cartes sont des représentations stellaires de la galaxie avec ses soleils, ses planètes et ses astéroïdes.
Tout y est minutieusement détaillé et il y en a même ayant des signes désignant les planètes dangereuses à éviter ou celles habitées.
Ces cartes ne sont compréhensibles qu'avec un Jet d'Astronomie - 75 % (vu le déplacement des planètes et des soleils avec l'expansion de l'univers).

LA CRYPTE DE L'OEUF - PLAN N° 19

On y accède par une volée de marches très raides, rendues glissantes par des algues minuscules de couleur jaune qui les recouvrent en totalité.

Un Jet de Trouver ObJet Caché : si le Jet est raté, l'Investigateur descendant en premier chutera automatiquement. S'il a de la chance (tirer un Jet de cette compétence) le personnage choira le long des 20 marches étroites et ne se fera que 1D4 Points de Dommage, dans le cas contraire 1D8+1 Points.
Que l'Investigateur réussisse ou non son Jet, les autres personnages, prévenus par lui ou le voyant tomber vers le gouffre noir, ne devront tirer qu'un Jet de Chance pour ne pas chuter à leur tour en entraînant, si cela a lieu, les Investigateurs descendant devant eux. Dans ce cas, la chute ne causera que 1D4 Points de Vie.

S'il n'y pas d'Homme Serpent

Le bas des marches est plongé dans le noir mais, à peine une lueur l'éclaire, qu'une gigantesque étoile à 5 branches, ayant un oeil à la pupille enflammée en son centre, resplendira de mille feux bleus.

1 Jet en Mythe de Cthulhu : ce signe est le Signe des Anciens. Si les Investigateurs en ont déjà vu un, (ce qui est très possible), il ne sera pas nécessaire de tirer ce Jet.

Ce signe a été gravé dans le sol et dans le creux ainsi créé, il a été coulé de l'argent fondu.
La grotte est taillée à même la roche et le sol brille des reflets de la lumière capturée par les cristaux de quartz qui tapissent ses parois. En regardant de plus près, une zone de 50 cm de diamètre semble plus terne que le reste du sol.
Il s'agit de l'opercule empêchant l'eau salée de remonter du cénote et de submerger la totalité du sanctuaire. Cet opercule, malgré la pression qu'il subit, est assez fragile.
Si un coup est donné dessus, il se pourrait qu'il cède et libère des milliers de litres d'eau en un gigantesque geyser.

Pour savoir s'il cède, opposez la FOR de l'Investigateur à une résistance de 20 pour l'opercule sur la Table de Résistance (la résistance de l'opercule est en passif).
L'opercule cédera plus facilement avec une arme tranchante (ajouter 25 % aux chances de réussite de l'Investigateur).
Elle se percera automatiquement sous l'effet d'une balle.

Si l'opercule se crève, toutes les personnes se trouvant dans le sanctuaire mourront noyées sous les tonnes d'eau libérées par la pression.
Sous la force de l'eau, le sol du temple explosera projetant en tous sens d'énormes blocs de pierre.
Après ça, c'est le temple qui explosera, découvrant une colonne d'eau, large de plusieurs dizaines de mètres se fracassant au plafond du sanctuaire, retombant bruyamment sur le sol en cataractes ruisselantes. A ce moment, seul Xilmalk sera encore en vie.
Au bout de 5 mn le sanctuaire n'existera plus.

L'oeuf

Les milliers de facettes des cristaux de l'oeuf brilleront dans le faisceau des lampes des Investigateurs.
En son centre, les formes floues des 2 corps en suspension cellulaire, semblent flotter entre les parois miroitantes.
Pour casser l'oeuf, la technique sera la même que pour les autres. Il en est de même pour les actions et les possibilités des Hommes Serpents à leur réveil.
Description des Hommes Serpents dans les Monstres et Animaux du scénario, page 88.

S'il y a des Hommes Serpents

Au sol, au bas des marches, le Signe des Anciens sera totalement effacé, à sa place une zone de pierres calcinées dégage une odeur piquante et légèrement acide.

Un Jet en Chimie réussi leur apprendra que l'odeur est celle de l'acide chlorhydrique. Ce sont les hommes de main des Hommes Serpents qui l'ont répandu pour effacer cette barrière intangible.

Au milieu de la pièce, au-dessus de l'opercule, un tas de corps boursouflés et marbrés dégage une odeur presque aussi forte que celle de l'acide.
Ce sont les corps des hommes de main, qui ont été mordus après avoir détérioré le Signe des Anciens. Les corps amalgamés en un tas infect et puant pourront être fouillés par les Investigateurs mais ils auront été dépouillés de toutes possessions par les Hommes Serpents.

L'OEUF

L'oeuf de Karlatt ne sera plus qu'un tas de cristaux répandus sur le sol pierreux de la crypte, accrochant la lumière en milliers de paillettes colorées.

Si les Hommes Serpents sont sur place

Dans la crypte, ils se sentiront coinçés et attaqueront avec férocité, sans se soucier des balles ou des coups.
Ils mettront tout leur pouvoir à repousser les Investigateurs à coups de crocs suintant de venin et de sorts.
Dans ce combat, les Hommes Serpents de Châtenay Malabry et ceux de Chichen Itza seront armés de couteaux et de fusils dont ils se serviront après s'être cachés derrière le tas de cristaux.
Ces cristaux forment une barrière haute de 1 m et large de 3. Seuls 4 Hommes Serpents pourront y tenir. Les monstres qui resteront hors de cette protection seront ceux libérés en dernier.

Il y aura 10 % de malchance que les Investigateurs arrivent au moment où Yig sera sur place avec ses fils et les Hommes Serpents.
Les fils de Yig et Yig sont décrits dans les Monstres et Animaux du scénario N°1, page 36.

Il y aura 1D4 Serpents Sacrés de Yig.

Les Hommes Serpents, s'ils réussissent à maintenir les Investigateurs hors de la crypte, fabriqueront un Portail derrière le tas de cristaux et fuiront directement vers le temple de Yig puis disparaîtront dans la jungle.
Là, ils contacteront leur dieu qui créera les 2 Portails (pour le Tibet et l'Ile de la Terreur Rampante), et disparaîtront de la vie des Investigateurs.

LA CARTE MURALE

Comme toutes les autres cartes des scénarios, elle représente une vision du monde radicalement différente de notre topographie actuelle.
Ce dessin détaille les contours d'un gigantesque continent où brillent en vert 3 points dont 2 très peu éloignés l'un de l'autre.
Ces points marquent l'emplacement des oeufs de Chichen Itza, de la Ville Perdue et de l'Ile de la Terreur Rampante ***(scénario n° 3).***

Si les Investigateurs regardent la carte avant que l'oeuf ne soit détruit, 2 points seront visiblement plus lumineux que l'autre (il s'agit des oeufs de l'île et du sanctuaire) après, il n'en restera plus qu'un de très brillant.
De même, s'ils accèdent directement à la Ville Perdue, les 3 points seront de même brillance.

Pour relever la carte, 2 solutions :
1/ La dessiner : 1 Jet en Dessiner une Carte - 30 %
2/ Photographier la carte sur pause avec une exposition de plus de 2 minutes + 1 Jet en Photographie.
Pour découvrir l'emplacement actuel de l'île, il faudra que les Investigateurs réussissent 1 Jet en Géologie (pour les calculs de déplacement des terres) et 1 Jet en Connaissance - 20 % pour calculer la longitude et la latitude de l'île.
Tous les coordonnées et principes de recherche de l'île sont décrits dans le préambule du scénario n° 3.

TEMPLE 7/
style inconnu, dédié aux plantes vivantes

Ce temple est très différent des autres. Il a la forme d'une boîte à chaussures de couleur vert translucide. On peut deviner son mobilier de l'extérieur.
On y accède directement de plain-pied par une large porte du même cristal que le reste de la construction.
La porte est ouverte et pivote sans effort ni bruit. Les Investigateurs se retrouvent face à une salle où tout a été taillé à même la pierre.

1 Jet en Géologie : la pierre bien que ressemblant étonnamment à de l'émeraude n'en est pas. Si un Investigateur en prend un bout à fin d'analyse, il lui sera répondu qu'il s'agit d'une roche cristalline assez peu courante résultant de la pourriture d'arbres très anciens. Le prix en est de 2.000 fr. les 100 carats.

L'intérieur du temple est très lumineux, les parois de cristal sont entièrement couvertes de gravures représentant une forêt aux arbres bizarrement charpentés et aux feuilles presque inexistantes. Sur ces bas-reliefs, nulle trace de représentation d'animaux ni d'inscription (même en cherchant à fond).
Au centre de la pièce, un autel ayant la forme d'un tronc d'arbre tronqué, large de 3 m est recouvert d'un tapis de matière très friable.

1 Jet en Trouver Objet Caché : la fibre du tapis est faite des nervures centrales de feuilles pouvant ressembler à celles d'un palmier.
1 Jet en Archéologie : le type de nervures correspond aux feuilles fossiles trouvées en Chine Orientale. Elles ont été datées de plus d'un million d'années avant J.C.

Sur le tapis, nulle trace de sang ni de souillure quelconque.
Dans le fond de la pièce, une porte de cristal mène à un petit couloir qui débouche dans la cage du fond.
Le couloir est obstrué par une lourde porte de bois ferrée, légèrement pourrie.
Sur le sol, un ballot de fibres blanchâtres termine de se décomposer en dégageant une odeur douçeâtre de pourriture.
Ces fibres servaient aux prêtres de la plante carnivore à se boucher les oreilles pour ne pas succomber au chant hypnotique de leur dieu ***(voir «la Plante Vivante» dans les Monstres et Animaux, page 90 et 91).***

1 Jet en Botanique : les fibres sont faites avec une espèce dégénérée de coton.

La porte de bois est close par une serrure à la forme torturée, au trou en forme de fleur à 5 pétales. Malgré toutes les recherches que pourraient faire les Investigateurs, la clef restera introuvable.

Pour ouvrir la porte : 1 Jet en Mécanique - 30 %. La forme de la clef et la nature des pènes rendent son ouverture très difficile.
La porte a une résistance de 30.
Les Investigateurs pourront la défoncer (1 Jet sur la Table de Résistance avec 30 en passif pour la porte), ou la casser avec des objets contondants. La porte a une valeur de 30 Points de Vie.

La cage

Elle est de même dimension que les autres mais est tapissée de haut en bas de lattes de bois parfaitement jointes. Il y règne une lourde odeur de moisi qui, combinée à une moiteur gluante, rend la respiration difficile.
Le sol est entièrement recouvert d'une épaisse couche de mousse blanchâtre où l'on s'enfonce jusqu'à mi-mollets.

Les mouvements des Investigateurs seront diminués d'1/3 et en cas de course, il faudra qu'ils réussissent un Jet d'Esquive pour ne pas choir sur le sol.

Au centre de la pièce, une gigantesque fleur de 10 m de haut se balance doucement à un rythme régulier malgré l'absence totale de vents et de courants d'air.
Cette fleur ressemble à une énorme orchidée noire. Au centre de sa sombre corolle, les Investigateurs pourront voir, en y regardant de plus près, des lèvres pulpeuses d'un rouge carmin très vif.

1 Jet de Trouver Objet Caché : de la bouche rouge de la fleur partent de minces filaments bleutés tombant du bas des lèvres supérieures aux pétales inférieures, comme de la bave sur le menton d'un homme.

Tout autour de la tige, de longues excroissances de la grosseur d'une liane cascadent vers la mousse en serpentins verts.
Sur le sol, autour de la tige, sont éparpillés des ossements blanchis par le temps, en paquets plus ou moins compacts. Il sera impossible aux Investigateurs de découvrir la nature exacte des êtres à qui appartenaient ces squelettes. Les os forment un amalgame macabre recouvert d'une sorte de ciment bleuâtre.

Malgrè son balancement lancinant, la fleur est en état de catalepsie complète aussi, il lui faudra 15 mn avant de se réveiller et d'essayer son chant de mort sur les Investigateurs.

N.B. : il n'y a rien à trouver dans ce temple.

TEMPLE 8/
style rocher, dédié au Diplodocus

Ce temple est une gigantesque stalagmite qui a été laissée sur place par les anciens propriétaires, pour que leurs enfants puissent apprendre à chuter sur des corps durs sans se faire de mal. Ce petit jeu les préparait à subir l'épreuve de la chute qui, avec d'autres, formait la liste des tests à passer pour devenir un membre à part entière de cette ethnie antédiluvienne. Le stalagmite fut creusé, bien plus tard, par les Profonds et devint le temple dédié au mastodonte herbivore qu'est le diplodocus.
Pour entrer dans le temple, il faudra que les Investigateurs montent une série de marches les menant au 2/3 du rocher par un escalier en colimaçon taillé à l'intérieur même du stalagmite. Le rocher fait 30 m de haut sur 20 de diamètre.
L'escalier est de bonne facture et monte de manière très raide pour déboucher au centre d'une petite caverne sans fenêtre, aux parois couvertes de signes cabalistiques flous et d'une longue fresque faisant le tour de la grotte sur une hauteur de 1,5 m à partir du sol.
La caverne fait 5 m de haut sur 10 de large, elle est de forme plus ou moins circulaire.
Dans l'une des parois, une porte de pierre fermée par une barre de métal, semble être la seule autre issue de cette pièce.

Il n'y a ni autel ni objet à trouver.

Description de la fresque

La description de cette peinture se fait en partant de la gauche de la porte, en lisant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
Elle décrit la façon dont les prêtres de ce culte sacrifiaient les détenus et les voleurs en mystifiant le gigantesque herbivore. La fresque représente le jugement et la mise à mort d'un homme qui a violé puis éventré une jeune femme.

Dessin N° 1
Un homme, les mains liées dans le dos et le visage tuméfié, fait face à une estrade sur laquelle se trouvent 5 hommes habillés de longues robes jaunes (les juges).
Le juge, au centre de l'estrade, a le doigt pointé vers une femme ayant les cuisses largement écartées et une profonde blessure partant du sexe à la base du sternum.
Visiblement le cadavre de la femme n'est pas du jour et le peintre s'est efforcé, avec bonheur, de retracer sur le corps blanchâtre de la victime les affres de la décomposition.
Sur la gauche du dessin, une femme habillée de noir pleure sur le cadavre (de sa fille).

Dessin N° 2
L'accusé se trouve dans l'allée centrale du sanctuaire où se pressent des centaines d'hommes et de femmes lui lançant divers objets ou lui crachant à la face.
L'homme est entièrement nu, et de son entre-cuisses jaillit un flot de sang. Entre ses jambes, son sexe fendu en deux s'entrouvre au-dessus de la poussière.

Dessin N° 3
L'homme est couché sur le dos, devant le stalagmite. Il est entouré par ses juges et des prêtres, dont les visages sont couverts de peinture grise et les pieds chaussés de larges bottes singeant les pieds d'un mastodonte.
La victime hurle visiblement au contact du fer porté à rouge que lui applique la femme en deuil du dessin N° 1 entre les jambes. Cette scène est regardée par une foule assez nombreuse.

(Un Jet de Trouver Objet Caché : les Investigateurs découvriront dans cette foule deux êtres à tête de poisson, couverts d'écailles (des Profonds).

Dessin N° 4
Cette peinture représente la grotte où se trouvent les Investigateurs. Le prisonnier est debout près de la porte, attaché au centre d'une botte de branches feuillues par les prêtres aux visages peints, sous le regard de la femme en noir et des juges.
A gauche de la porte, un homme à la carrure impressionnante soulève la barre de métal bloquant l'accès à la cage du Monstre-Dieu.

Dessin N° 5
La porte du fond est ouverte et l'on peut découvrir de l'autre côté, un sombre couloir de pierre où se profilent les ombres des prêtres, de la femme et du prisonnier transformé en botte de feuilles.
Au fond du couloir un gigantesque oeil jaunâtre cerclé de noir regarde les personnes se dirigeant vers lui.

Dessin N° 6
Cette peinture représente l'intérieur de la cage en contre-plongée.
On y voit un énorme animal à la peau grisâtre (**1 Jet en Archéologie : cet animal est un diplodocus**) ayant les pattes et le ventre plongés dans une eau saumâtre, regardant les différentes personnes se trouvant à la hauteur de sa tête sur une plateforme de bois, ceinte d'une rambarde.
Le prisonnier se trouve au bord de la plateforme, juste en face de la gigantesque gueule du monstre.

Dessin N° 7
Le Diplodocus attrape l'homme entouré de feuilles à la grande joie des prêtres et de la femme en noir (le plan est le même que pour le dessin précédent). Du sang gicle de la botte de feuilles, éclaboussant les humains et le monstre de taches rougeâtres.

Dessin N° 8
Le Diplodocus a rejeté le corps broyé du condamné et le piétine avec vigueur.
L'une des pattes est ensanglantée et une tache rouge orne le sol de la cage (sous la plateforme il y a un espace de terre émergé).
Il n'y a plus personne sur la plateforme.

Dessin N° 9
Ce dernier dessin représente les prêtres et la femme couverts de sang, les bras levés vers le plafond du sanctuaire.
Visiblement ils haranguent la foule qui se presse sur le parvis de la stalagmite.

1 Jet de Trouver Objet Caché : il y a toujours des êtres aquatiques dans la foule mais nul, sur la peinture, ne semble intrigué ou effrayé par eux.

LA CAGE

Pour ouvrir la porte et soulever la barre de métal bloquant son accès, il faudra exercer une FOR supérieure à 23 pour qu'elle bouge.
Une fois ouverte, les Investigateurs arrivent dans un couloir de petite taille menant à une plateforme de bois vermoulu.

Si un Investigateur monte sur la plateforme, celle-ci se brisera le faisant chuter d'une hauteur de 20 m sur le sol desséché de la cage.
Pour s'en sortir, il faudra que l'Investigateur réussisse un Jet d'Esquive (ici pas de rattrapage par la Chance) pour agripper le rebord de la porte.

La cage du diplodocus est identique aux autres par sa taille, mais mis à part les globes luminescents, la pièce est entièrement vide, pas la moindre trace de monstre ou de plante.

EXPLICATION

L'eau qui se trouvait dans le fond de la cage était troublée par les déjections et les morceaux de terre que l'immense reptile déplacait par son poids. Quand le diplodocus vint à mourir, il s'effondra dans l'eau saumâtre de son petit marécage et disparut de la surface. Avec le temps, sa gigantesque carcasse se désagrégea et ses os tombèrent en paquets dans le fond de la cage.

Après quelques dizaines d'années, l'eau s'évapora laissant tout le fond de la cage obstrué par une épaisse couche de vase qui emprisonna les os du monumental squelette.

Si les Investigateurs veulent fouiller dans cette couche de vase solidifiée, ils leur faudra du matériel, ainsi que 3 mois de travaux avant de découvrir le squelette complet de l'animal.

TEMPLE 9/
style animalier, dédié à Yig

De l'extérieur ce temple a la forme exacte de la tête d'un gigantesque serpent dont les écailles auraient été remplacées par des plumes.
La tête mesure 12 m de haut sur 7 de large. Elle est faite de métal grisâtre aux reflets bleutés. La gueule de l'animal est largement ouverte, découvrant 2 crocs de couleur blanche jaune, luisants et lisses. La langue du serpent traîne jusqu'au sol permettant à quiconque le désire de grimper à l'intérieur de la tête. Les yeux de l'animal sont 2 grands miroirs à facettes reflétant, en myriades de petites étoiles vertes, la lueur blafarde des globes lumineux.

LA LANGUE «TAPIS ROULANT»

La langue fourchue de la tête métallique est une sorte de tapis roulant qui se déclenche dès qu'un poids supérieur à 25 (en TAI) effectue une pression sur elle.
Les Investigateurs présents sur la langue au moment du démarrage, sentiront une violente secousse et devront réussir 1 Jet d'Esquive pour ne pas choir.

Tirer 1D6 pour chaque Investigateur ayant raté leur Esquive :

1 - 2 : L'Investigateur tombe sur le dos, et reste sur la langue - 1 Point de Dommage.
3 - 4 : L'Investigateur tombe à genoux sur la langue.
5 : L'Investigateur tombe sur le côté hors de la langue : 1D3 Points de Dommage.
6 : L'Investigateur tombe de la langue sur le dos : 1D4 + 1 Point de Dommage.

Les Investigateurs qui ne sont pas sur la langue ainsi que ceux restés debout et qui se retournent quand se déclenche le tapis voient la langue du serpent commencer à se rétracter vers le fond de la tête pendant que les deux pointes de celle-ci se redressent à la verticale.

A/ Vue de l'extérieur

Une fois la bipointe dressée vers le ciel, la langue est entièrement rentrée dans la gorge métallique du serpent.
La barrière formée par les pointes est infranchissable, elle bloque les personnages restés sur le tapis roulant.
Puis, dans un grincement infernal, la mâchoire supérieure du serpent se referme plantant dans la mâchoire inférieure ses deux crocs d'ivoire.
Après 5 mn, le processus inverse s'effectue et, si les Investigateurs ayant été avalés sont toujours sur la langue, ils réapparaîtront à la lueur des globes luminescents et pourront décrire ce qu'ils ont aperçu du temple du serpent (voir plus loin).
Si personne ne réapparaît, il faudra que les autres Investigateurs montent sur la langue pour accéder au temple.

Si la somme en TAI des Investigateurs restés hors du serpent est inférieure à 25, ils ne pourront pas entrer dans le Saint des Saints.

B/ Vue de l'intérieur

Le temps de rétraction de la langue est de 10 secondes en temps réel aussi, si aucun des Investigateurs ne réagit dans ce laps de temps, ils seront coincés dans le temple.

Pour sortir du tapis, il faudra réussir 1 Jet en Sauter. Pour les personnages qui ont chu lors du déclenchement du tapis roulant, il sera impossible de se relever et de sauter dans les temps.

La largeur de la langue est exactement celle du tunnel, il est impossible de sauter à côté du tapis.
Une fois la langue dressée à la verticale, les Investigateurs se trouveront baignés dans une lumière blafarde qui fait ressortir les nombreuses glyphes taillées dans le métal du couloir.
La langue continuera sa progression vers le fond de la gorge. L'extrémité du couloir est obstruée par un mur de métal qui descend du plafond jusqu'à la langue ne laissant, entre lui et le tapis, qu'un interstice de 3 ou 4 cm.
Le tapis avancera toujours et poussera les Investigateurs vers ce mur qui ne bouge pas d'un millimètre (faites jouer la panique). Arrivée à 3 m du mur métallique, la langue stoppera brusquement.

1 Jet d'Esquive pour que les Investigateurs ne chutent pas, si le Jet est raté, 1 Jet de Chance.
Si le personnage manque de Chance, il se cognera violemment la tête contre une paroi en se faisant 1D4 Points de Dommage, dans le cas contraire 1 Point seulement.

La lumière ambiante disparaîtra, et sur le mur de droite apparaîtront en surimpression lumineuse les 20 signes mayas ***(décrits dans le paragraphe «historique Maya», page 40).***
Il s'agit pour les Investigateurs d'appuyer sur le bon signe pour que la porte métallique pivote, permettant l'accès au temple. La bonne touche est évidemment celle du signe du serpent.

a/ Si les Investigateurs ne touchent à rien, au bout de 3 mn la langue reprendra sa place de départ laissant le secret du temple inviolé.

b/ Si l'un des personnages se trompe de touche, celui-ci ressentira une piqure au bout de son doigt.
Faire 1 Jet sur la Table de Résistance en opposant la CON de l'Investigateur contre le POU du poison en actif.

LISTE DES EFFETS DES POISONS ET DE LEUR FORCE

Dans l'ordre du tableau du paragraphe historique Maya en sautant le signe du serpent.

1) For : 13 Dommages : 1D6	: **11)** For : 16 Dommages : 1D8+1
2) For : 17 Dommages : 1D10	: **12)** For : 17 Dommages : 1D8+2
3) For : 20 Dommages : 1D10+5	: **13)** For : 16 Dommages : 1D8+1
4) For : 12 Dommages : 1D6	: **14)** For : 14 Dommages : 1D6
5) For : 13 Dommages : 1D6	: **15)** For : 18 Dommages : 1D10+1
6) For : 30 Dommages : 2D10+4	: **16)** For : 18 Dommages : 1D10+1
7) For : 13 Dommages : 1D6	: **17)** For : 16 Dommages : 1D8+1
8) For : 10 Dommages : 1D4	: **18)** For : 15 Dommages : 1D8
9) For : 15 Dommages : 1D8	: **19)** For : 17 Dommages : 1D8+2
10) For : 13 Dommages : 1D6	: **20)** For : 13 Dommages : 1D6

Selon le poison employé, les effets hallucinogènes de ces substances seront différents, mais toujours en rapport avec le signe employé.

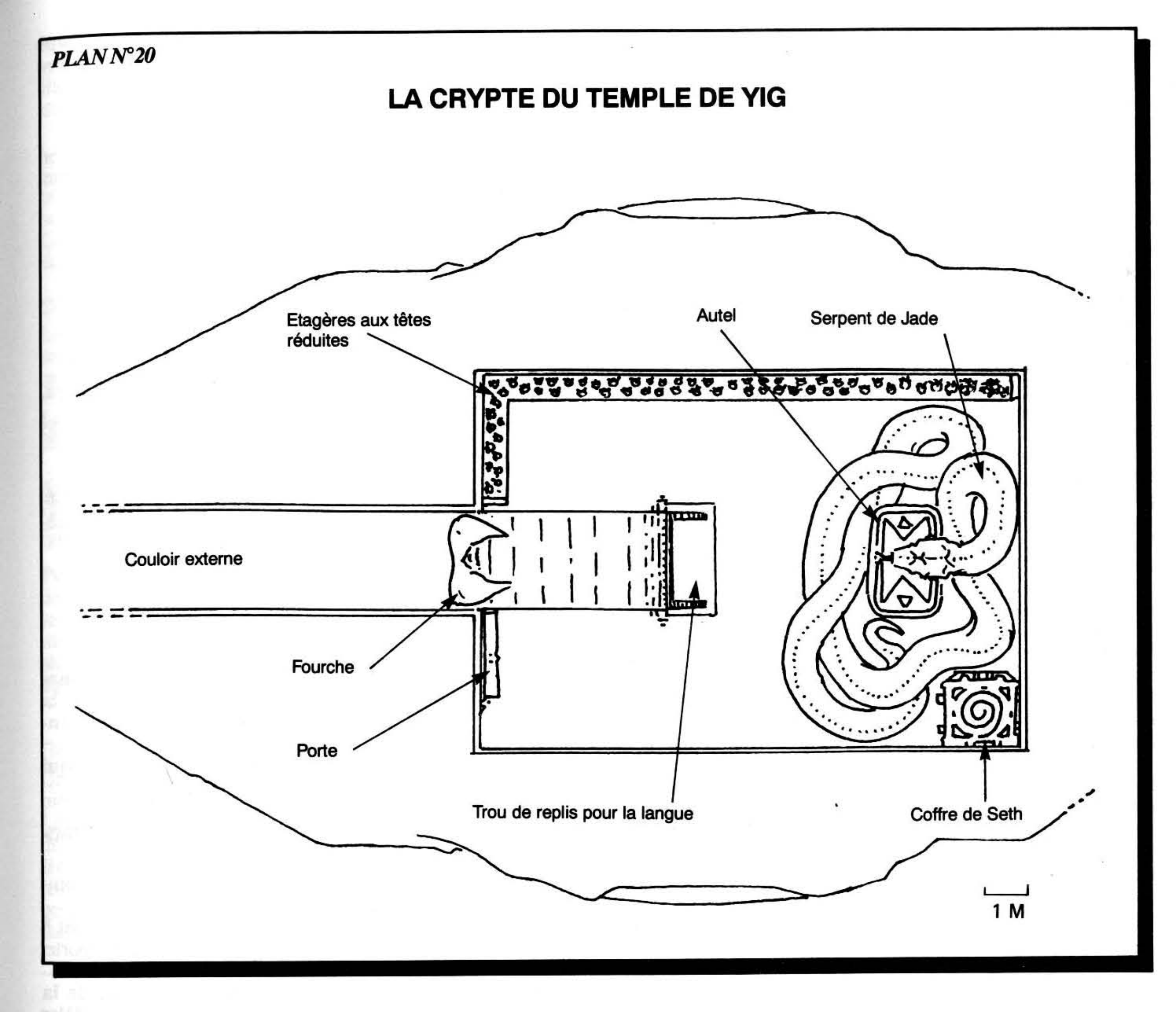
Exemple: Pour le jaguar, l'Investigateur entendra les feulements de cet animal et confondra ses amis avec des êtres mi-hommes mi-jaguars.
Pour l'eau, il croira se noyer.
Pour le vent, il se sentira tomber dans un puits sans fond.
Pour la maison, ce sont les murs qui sembleront se rapprocher de lui (comme une claustrophobie)
Etc....

La toxicité des poisons agit en Points de Dommage sur les Points de Vie de la victime. Celle-ci subit en outre la perte de la moitié de ces Points de Dommage en CON ainsi que toutes les compétences inhérentes à son état, tant qu'un Soin d'Empoisonnement n'aura pas été réussi sur elle.

Ces poisons sont mortels s'il y a lieu, mais aussi cumulatifs si l'Investigateur touche plusieurs signes en même temps.

C/ Si l'un des Investigateurs touche le signe du serpent

La porte de fer pivotera sur sa partie gauche, la lumière reviendra et la langue continuera son chemin.



La crypte du temple de Yig - plan XX

La langue avancera jusqu'à ce que la bipointe vienne obstruer le passage laissé par la porte de fer.

Description de la pièce

Le Saint des Saints est une pièce métallique de 13 m x 11 m sur une hauteur de 5 m. Malgré la forme animale du temple extérieur, cette salle est rectangulaire avec des angles francs sans soudure apparente

La langue du serpent disparaît au centre de la pièce par une ouverture dans le sol faisant 1 m sur 4.

Si les Investigateurs regardent par le trou, ils verront la langue plonger très profondément dans le sol et disparaître dans la noirceur des profondeurs. Il monte de cette crevasse une odeur d'huile lourde et d'iode mélées.

Au fond du temple, un serpent de jade, lové autour d'un autel de pierre jaune brillant, élève sa tête sur une hauteur de 4 m découvrant des crocs d'un blanc lumineux encadrant une gueule largement ouverte d'un rouge sanguin.

En s'approchant de l'autel les Investigateurs verront inscrit en relief sur le métal le signe de Quetzalcoatl (Signe N°5).

Les crocs de la sculpture de l'autel sont légèrement détachés du reste du relief.

Si l'un des Investigateurs touche aux crocs, cela déclenchera le mécanisme du serpent (voir plus loin).

L'autel est fait d'un bloc d'or massif, sa surface supérieure est constellée de petites taches brunes.

1 Jet en «Médecine» : les taches sont des traces de sang

Le serpent est fait de jade pur, il est finement ciselé de petites plumes pour lui donner l'apparence de Quetzalcoatl.

Dans cette monumentale sculpture, seuls les crocs blancs sont d'une autre nature de pierre.

Si un Investigateur monte sur l'autel et regarde de près les crocs, il verra que ceux-ci sont enchassés dans le jade et y sont maintenus par une très fine soudure d'or.

1 Jet en Zoologie : les crocs sont ceux d'un serpent de taille gigantesque. Ils ne sont pas en ivoire ou en pierre, mais en cartilage véritable.

A vue de nez, le serpent représenté ici doit avoir la même taille que celui à qui appartenaient les crocs.

Avec 1 Jet de Trouver Objet Caché, l'Investigateur monté sur l'autel, apercevra à 1 m de la base de la tête une série de petites stries concentriques sur une hauteur de 70 cm.

Les crocs du serpent

Le mécanisme du serpent se déclenche dès que les crocs de l'autel ont été enfonçés.

A ce moment, la tête du serpent de jade s'abaisse très lentement vers l'autel en pivotant au niveau des fines stries du corps de la statue. Quand les crocs sont arrivés à quelques centimètres de l'autel, la descente s'arrête dans un bruit de porte grinçante et la tête du serpent se met à faire de violents mouvements de gauche à droite en pivotant de la base des stries pendant 2 secondes.

Le mouvement s'interrompt aussi brusquement qu'il a commencé puis, dans un grincement de temblement de terre, la tête s'élève de nouveau pour retrouver sa place originelle.

Faites effectuer 1 Jet d'Idée. S'il est réussi, vous pourrez alors décrire aux Investigateurs imaginatifs, l'effroyable et lente agonie de la personne qui était attachée sur l'autel pendant que les crocs de la statue de jade s'enfonçaient doucement dans son ventre faisant jaillir des flots de sang mêlés d'humeurs, puis, dans un dernier cri de souffrance, la sensation sans pareille de son ventre déchiré et lacéré par les violents coups de tête du serpent.

Sur le mur gauche en entrant, disposées les unes à côté des autres, sur de courtes étagères montant jusqu'au plafond, se trouvent des centaines de têtes réduites à la manière Jivaro.
Toutes ne sont pas humaines et même certaines sont franchement repoussantes tant la momification et la forme première qu'elles avaient les rendent immondes.
Les têtes ont toutes la taille d'un poing fermé mais leurs cheveux, poils, plumes ou excroissances diverses sont restés à la longueur initiale.

Les têtes sont rangées par ordre chronologique en partant du haut des étagères, en allant de gauche à droite.
Libre à vous d'inventer moultes monstruosités, mais il y aura de toutes façons des têtes à la forme serpentine et d'autres ayant des traits vaguement bouffis les rapprochant des crapauds.
Les têtes ont toutes des orbites creuses presque vides où seule une fine poussière comble le bas des trous. Les bouches sont cousues de fil d'or imprimant sur ces faces d'un autre âge un sourire sardonique à l'aspect de cicatrices mal faites.

Faire effectuer 1 Jet sous la SAN : 0/1D4 + 1 Points de SAN.

Ces têtes sont celles des différents prêtres qui ont officié dans la région au cours des âges pour le compte de Yig sous ses différents noms.

Prendre ces têtes sans les écraser est une entreprise très difficile car leur âge est tel, que le temps a miné la peau parcheminée.
Pour les saisir : 1 Jet sur la Table de Résistance avec la DEX du saisisseur en actif et 30 en passif.

Aucune de ces têtes n'est magique par elle-même.

Il y aura 5 % de Chance par Investigateur prenant des têtes pour qu'il trouve dans la chevelure ou les excroissances de celles-ci une pierre précieuse (diamant, rubis ou autres) pouvant être vendue 10 000 francs chacune.

LE COFFRE DE SETH

Le coffre de Seth est situé dans le coin arrière droit de la crypte, juste derrière la queue du serpent de jade.
Ce coffre est fait en bois de couleur noire, entièrement sculpté de motifs géométriques représentant des serpents entrelacés entourant le signe bien connu des Investigateurs (le signe du serpent, N°5).
Le coffre n'a pas de serrure visible mais sur sa face avant, une série de points et de traits sont gravés en relief ainsi qu'un signe du serpent.
Ces points et ces traits correspondent aux chiffres mayas allant de 1 à 19 *(voir arithmétique Maya).*

Les points peuvent s'enfoncer et les traits ont sur leur bord gauche un petit téton coulissant vers la droite sur toute la longueur du trait.

LA SERRURE :



Les points et les traits en noir sont ceux devant être mis en action.
Le signe du serpent déclenche l'ouverture.

EXPLICATION : Le chiffre écrit ici et qui ouvre le coffre est le 18, ce qui donne 3 x 6. Le nombre est le signe du démon dans les religions monothéistes et se présente sous la forme dont la représentation animale est le serpent.

Si les Investigateurs cherchent à ouvrir le coffre à coups d'objet contondant, faites 1 Jet sur la Table de Résistance avec la FOR de l'Investigateur en actif et 10 en passif pour la résistance du coffre.

Sous les coups des Investigateurs, le bois du coffre vole en éclats, découvrant un coffre identique mais en métal et faisant partie intégrante du sol métallique.
Le même type de serrure orne le devant du coffre.

AIDE AUX INVESTIGATEURS POUR OUVRIR LE COFFRE:

1/ 1 Jet en Occultisme : le chiffre du serpent (le démon) est le 6 représenté 3 fois.

2/ Si les personnages ne connaissent pas l'arithmétique maya, avec 1 Jet de Trouver Objet Caché : derrière l'une des têtes momifiées, les Investigateurs découvriront un parchemin comptabilisant avec exactitude le nombre de têtes momifiées.
Cela ira de 1 à 400, aux Investigateurs d'en déduire le reste.

3/ Si personne ne trouve le parchemin ni ne connait l'arithmétique maya, avec 1 Jet en Connaissance, les Investigateurs pourront penser que ce coffre est piégé et que l'ouvrir avec force risque de déclencher le mécanisme, ce qui pourrait bien être mortel.

A) Si les Investigateurs essaient de forcer le coffre

Pour ouvrir le coffre, il faudra exercer une FOR supérieure à 50 sur le couvercle avec un levier et réussir 1 Jet sur la Table de Résistance avec 50 minimum en FOR pour les Investigateurs en actif et 50 en passif pour le couvercle.
Si le coffre est ouvert, cela déclenchera un mécanisme qui fera parler les têtes disposées sur les étagères.

Description pour les Investigateurs en cas d'effraction du coffre.

Dans un bruit de tôles froissées, le couvercle du coffre commence à se soulever doucement.
Au même moment, la lumière ambiante de la pièce se met à baisser et un claquement se fait entendre au niveau de la porte.

Le claquement vient de la fermeture automatique de la porte qui se clôt hermétiquement pour bloquer les infidèles dans la pièce et leur faire subir la malédiction de Yig.

Après un petit moment, s'élève une lente litanie qui enfle en volume au fur et à mesure que les secondes passent.
Le chant vient des étagères et les Investigateurs verront les têtes momifiées se mettre à bouger. Dans un violent effort, les lèvres, cousues de fil d'or, se déchireront une à une découvrant au-delà des bouches déchiquetées des rangées de dents noircies par les herbes de réduction et des gorges sans fond d'où sort le chant macabre.

Faites effectuer 1 Jet sous la SAN: 1D10 Points de SAN en moins s'il est raté, et 1D4 s'il est réussi.

Cette litanie d'horreur est en fait l'Appel des Fils de Yig. Il viendra 1D6 Serpents Sacrés de Yig en réponse à cet Appel *(voir Monstres et Animaux du scénario N° 1, page 36).*
Dans le même temps, le livre et le sceptre contenus dans le coffre disparaîtront en fumée.
Si après le combat contre les Fils de Yig, il reste des Investigateurs, il faudra qu'ils referment le coffre pour débloquer la porte.

B/ Un Investigateur fait le mauvais chiffre

Au moment où il appuiera sur le signe du serpent, l'Investigateur ressentira une légère décharge électrique au bout de son doigt. Au même moment, une plaque cylindrique choira du plafond pour l'écraser sous une tonne de métal et le coffre descendra dans le sol.
La plaque de métal est propulsée par une sorte de piston qui l'éjecte avec violence vers le sol.

Pour échapper à une mort certaine, il faudra que l'Investigateur réussisse 1 Jet d'Esquive - 40 %.
Si l'Investigateur n'évite pas ce bolide, pas la peine de jeter de dés, il périra sans espoir de récupération.

Le cylindre de métal fait 3 m de diamètre.
Une fois son office terminé, la pièce de métal remontera au plafond laissant, si cela était, une flaque de sang et d'os broyés sur le sol.
Ce piège fonctionne à chaque fois qu'un mauvais code est entré dans la serrure.

C/ Le bon code est entré

Le coffre s'ouvrira sans un bruit sur un tapis de velours noir où sont disposés, l'un à côté de l'autre, un livre et un petit sceptre en forme de serpent à plumes de 30 cm de long.

La description du Livre se trouve dans la liste des Sorts et celle du Sceptre de Seth dans les Objets Magiques.

Après 5 mn passées dans la crypte, la langue repartira vers l'extérieur pendant que la porte se refermera. Une fois fermée, les 20 signes mayas réapparaîtront.

Pour rappeler le tapis roulant, il faudra appuyer sur le signe de la fleur (signe de l'extérieur). Les dégats du signe du serpent sont ceux décrits en page 72 (N°5). (faites effectuer un Jet d'Idée pour que les Investigateurs pensent que le signe permettant l'entrée n'est pas le même que celui de la sortie, mais un signe pastoral).

RETOUR VERS LA CIVILISATION

Une fois sortis du sanctuaire, les Investigateurs munis des pièces du puzzle, pourront repartir pour où ils voudront.
Les Portails du temple de Yig seront toujours en place et il y a des avions pour le monde entier à partir de Mexico.
Il est évident que pour rentrer les Investigateurs devront prendre les mêmes précautions qu'à l'aller, et, s'ils s'y dirigent, ils pourraient bien tomber sur l'un des 2 Portails dimentionnels laissés par Yig.

LES PNJS DU SCENARIO

LES NAHUAS

Description :

Si les Investigateurs ont un % en mythe de Cthulhu et qu'ils ont déjà vu des goules, l'affiliation entre les deux peuples sera évidente, même peau grisâtre, ressemblant à du cuir, même absence de système pileux. Sinon, les Nahuas apparaîtront aux personnages comme des hommes couverts de boue encore humide comme il en existe dans bien des peuplades.
Les Nahuas font entre 1,40 m et 1,50 m. Ils ont les traits avachis des hommes épris de la bouteille et de la drogue.
Une chose dément cette apparente apathie, c'est le regard bizarrement fixe et fiévreux qu'ils ont. Ils se promènent nus à l'exception d'un étui pelvien.

Les Nahuas maintenant :

Au temps des prêtres rois atlantéens, le culte de Xipe (Shub Niggurath) était très répandu dans les coins reculés des jungles vierges de Mystal mais quand les terres atlantes sombrèrent dans les abysses sans fond des océans, et rejoignirent R'Lyeh, le culte périclita.

Les années passèrent sans accroc pour les adeptes de Shub Niggurath, à l'abri des secousses telluriques de la planète.
Au renouveau de la race humaine, le culte de Shub Niggurath s'était muté en culte de Xipe, la race Nahua avait, malgré tout, dégénéré, laissant derrière elle bien des secrets et des techniques de leurs ancêtres.
La montée de la nation toltèque se fit de concert avec le retour du culte de Xipe.
Ce renouveau atteint son apogée avec la civilisation maya de l'âge d'or. C'est à cette époque, que les sorciers et guerriers de Xipe se mirent à manger, au cours d'orgies sanglantes, la chair encore chaude de jeunes victimes immolées sur l'autel de Shub Niggurath et prirent peu à peu la couleur gris-goule.
Quand les conquistadors envahirent le pays maya, les Nahuas furent les premiers à partir avant que Cortes et son cortège de massacres n'arrivent au Yucatan.
Plus personne n'entendit parler d'eux jusqu'à ce qu'un petit groupe d'Espagnols, partis à la recherche de l'Eldorado, ne les découvrent.
Devant l'horreur des rites perpétués par les Nahuas, les quelques conquistadors, pris d'une sainte et juste colère, les massacrèrent grâce à leurs fusils avant de mettre le feu aux tours de la ville.
En partant, ils ne laissèrent derrière eux que 6 guerriers partis à la chasse, le sorcier qu'ils n'avaient pas découvert dans la cache sous la statue, plus de 60 cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants, ainsi que les restes carbonisés de 4 de leurs camarades.
Pour les Nahuas restés en vie, ce fut comme si le monde s'effondrait : plus de femme, plus d'enfant et presque plus d'amis.
Aussi, pour survivre, ils durent modifier de fond en comble leurs habitudes de vie.
Ils mirent un siècle à s'en remettre et à bien roder leurs nouvelles habitudes. En premier, plus de femme ni d'enfant, ils s'habituèrent à n'assouvir leurs instincts sexuels que sur des prisonnières et à ne les garder que pour une heure.
Plus d'enfant, ils firent des actions de commando dans des villages reculés avant que la vieillesse ou la jungle ne les aient rappelés dans les sombres abîmes du royaume de Xipe.
Cela dure depuis le XVIème siècle. Entre les rites sanglants, les viols et les enlèvements, ils leur arrivent encore, quelquefois sous l'effet de l'alcool ou des drogues, de revivre, pour de courts instants, la fureur et la gloire de leurs puissants ancêtres. Malgré tout, ils continuent à invoquer Shub Niggurath pour respirer dans leur village les effluves méphistiques des espaces interstellaires, en espérant une puissance à jamais perdue.

A/ LES GUERRIERS

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	16	17	15	10	13	18	15	17
POU	14	14	11	15	12	14	15	16
DEX	17	17	18	16	17	18	15	17
PdV	15	16	14	12	15	17	14	14
Bonus aux Dommages	1D4	1D4	1D4	0	1D4	1D6	1D4	1D4

COMPÉTENCES

Camouflage : 70 % / Discrétion : 55 % / Se Cacher : 70 %
Ecouter : 60 % / Grimper : 70 % / Lancer : 60 %
Sauter : 45 % / Suivre une piste : 45 % / Mythe de Cthulhu : 20 %

Armes :	% Att	Dommages
Lance	60%	1D8+1+ BauD + 1Pt par round par le curare
Sarbacane	70%	1D4+1 + 1Pt par round par le curare
Machette	80%	1D6+1 + Bonus au Dommages
Poignard	50%	1D6+1 + Bonus au Dommages

Emploi du temps

Les guerriers obéissent à tous les ordres donnés par le sorcier sans rechigner. Ils combattent jusqu'à 1/3 de leurs Points de Vie, puis s'enfuient dans la jungle pour y mener un combat d'embuscades et cette fois, jusqu'à la mort de l'un des 2 partis.

Emploi du temps

1) - 6 h : dévotion et prière à Xipe
2) - 7 h : repas en cercle autour du feu ; bouillie de serpents au manioc
3) - 7 h 30 : exercices de combat et danses de guerre
4) - 8 h : départ pour la chasse (à l'homme et aux bêtes)

5) - 19 h : retour de la chasse et dépouillage des victimes (animales)
6) - 20 h : repas (et orgie, viol si les chasseurs sont tombés sur une femme)
7) - 22 h : sacrifice à Xipe s'ils ont découvert un humain
8) - 23 h : repos dans les tours

Toute la nuit, les guerriers se relaient pour monter la garde (voir description du village).

Réactions pendant les phases de la journée

- entre 8) et 1) (la nuit)

Dès que les guerriers entendront le moindre bruit suspect, ils se réveilleront mutuellement, en passant par les couloirs souterrains, et attaqueront comme décrit dans le paragraphe sur Kitchatel.
Si les Investigateurs entrent directement dans le temple, les guerriers les attendront au-dehors et les tueront un par un à la sortie du boyau (s'ils peuvent !!!)

- en 1)

Les guerriers, en pleine prière, mettront 5 rounds à réagir mais attaqueront systématiquement les infidèles.

- en 2)

Les guerriers n'attaqueront que sur l'ordre exprès du sorcier.
Si les Investigateurs attaquent sans sommation, ils mettront 2 rounds avant la contre-attaque.
(Si les personnages se présentent sans animosité, il n'y aura pas de round de flottement).

- en 3)

Etant équipés, les guerriers ne mettront qu'un round à contre-attaquer, mais ne le feront qu'en cas d'attaque ou sur ordre du sorcier.
(Si les Investigateurs se présentent sans animosité, il n'y aura pas de round de flottement).

- entre 4) et 5)

Il y aura 1 guerrier dans la cour, 1 autre dans les tours, et un dernier patrouillant dans la jungle autour du village.

1) attaque des Investigateurs par surprise

Le guerrier en faction sur la place se réfugiera dans l'une des tours et tirera sur les Investigateurs avec ses lances et ses fléchettes comme la sentinelle en faction en haut des tours.
Le guerrier en patrouille fera de même en se glissant derrière les personnages. Pour ce Nahua, il faudra, pour le découvrir, prendre le système décrit dans le paragraphe «de Kitchatel à Chichen Itza» dans le scénario.

2) les Investigateurs arrivent sans attaquer

Le guerrier, en faction devant le poteau de torture, ira prévenir le sorcier en poussant le croassement d'alerte pour les 2 autres guerriers.
Le sorcier sortira du temple pour aller demander aux personnages ce qu'ils désirent.
(Pour les réactions du Sorcier, voir plus loin)
En cas d'ordre d'attaque, les guerriers non visibles, attendront que le sorcier et l'indigène soient à couvert pour commencer à tirer. Pour le reste se reporter au 1) de ce paragraphe.

Attention:

S'il y a attaque entre 18 h 30 et 19 h, il y aura 30 % de Chance pour que les guerriers partis à la chasse, entendent les coups de feu des Investigateurs. Les 30 % passe à 40 % entre 18 h 30 et 18 h 35 et cela ira de 10 % en 10 % par 5 mn passées.
Si le combat dure moins de 5 mn, il n'y aura pas d'autres jets à faire.
Si les chasseurs entendent la fusillade, ils se mettront en tirailleurs autour de la clairière et tireront sur les Investigateurs avec les lances et les sarbacanes. Pour les découvrir, les personnages devront faire 1 Jet de «découverte» comme décrit dans le paragraphe «de Kitchatel à Chichen Itza».
La mort du sorcier des guerriers (s'ils voient son corps) portera un sérieux coup au moral et ils perdront 10 % à toutes leurs compétences y compris aux armes.

- en 5)

Le résultat de la chasse reste à votre entière appréciation, mais il y aura toujours au moins un animal ramené.
Le dépeçage de la bête n'est pas très ragoutant et, à la façon dont ils opèrent, les Investigateurs (sans Jet) se rendront vite compte que les Nahuas ne chassent pas pour les peaux.

**1 Jet sous la SAN n'est pas obligatoire mais si vous le jugez utile,
cela coutera 1Point de SAN si le jet est raté ou rien s'il est réussi.**

Si les chasseurs ont ramené un humain, ils décrocheront la dépouille du dernier supplicié et attacheront le nouveau à sa place (il y aura 5 % de Chance que les chasseurs ramènent assez de personnes pour convoquer Shub Niggurath lui-même).
En cas d'attaque, se reporter au paragraphe «en 2 », il n'y aura plus de patrouille mais 3 hommes seront en permanence dans les tours.

- en 6)

Bien que maîtrisant le feu, les Nahuas préfèrent dévorer la chair de leurs victimes crue.
La vision de ces êtres répugnants dévorant ainsi de la viande crue à grands renforts de claques dans le dos et de rots retentissants, est si repoussante qu'un Jet sous la SAN sera nécessaire.

1 Jet sous la SAN : perte 1D3+1 Points de SAN ou rien si le jet est réussi.

Une fois le repas terminé, si un ou plusieurs prisonniers sont des femmes, le sorcier les barbouillera de sang animal, avant de les violer debout contre le poteau de torture. Les guerriers feront de même les uns après les autres en remplaçant les guerriers en faction sur les tours, le temps que ces derniers abusent de la ou des captive(s).

- en 7)

a) s'il y a plusieurs captifs, le sorcier rassemblera tout son monde et officiera l'Appel de Xipe (Shub Niggurath), il y aura 14% de Chance que la nuit soit sans lune.
Dans ce cas, si les Investigateurs laissent le rite se poursuivre jusqu'à sa fin, il aura réussi à convoquer Xipe ***(voir le détail dans la liste des Monstres et Animaux).***

b) s'il n'y a qu'un captif, c'est un Sombre Rejeton de Shub Niggurath que le sorcier invoquera : ***(voir détail dans la liste des Monstres et Animaux)*** ou autant de fois 8PT de taille contenus dans le nombre de sacrifiés.
S'il y a la lune, les captifs seront tout de même sacrifiés.
Dans tous les cas, les Indiens feront comme «en 1», attaque ou pas.
Si Shub Niggurath ou l'un de ses Rejetons est là, les guerriers se battront jusqu'à la mort, même si l'attaque de l'extra-terrestre est plus efficace.

c) s'il n'y a pas d'humain à sacrifier, les guerriers se soûleront avant d'aller se coucher. Ils ne pourront réagir qu'avec un malus de 30 % pour les armes de corps à corps et de 40 % pour les armes de Jet (lances et fléchettes), et ceci pendant les 5 heures qui suivront. Les autres (ceux de garde) n'auront pas bu et tireront normalement.

- en 8)

C'est l'heure de dormir, il n'y aura plus personne sur la place.
Seul le garde au faîte de la tour restera éveillé.

Attention

Pour toutes les phases d'attaque, les Nahuas (si le sorcier n'est pas tué) chercheront à capturer les Investigateurs pour pouvoir appeler Shub Niggurath.

B/ LE SORCIER

FOR	CON	TAI	POU	DEX	INT	Pdv	Bonus aux Dommages
14	15	13	19	16	12	15	1D4

COMPÉTENCES

Camouflage : 40 % / Discrétion : 55 % / Ecouter : 60 %
Grimper : 50 % / Lancer : 60 % / Sauter : 45 %
Suivre une piste : 20 % / Parler l'Espagnol : 20 %
Psychologie : 40 % / Se Cacher : 60 %
Lire le Maya et les langages précolombiens : 50 %
Mythe de Cthulhu : 40 %

Armes	% Att	Bonus aux Dommages
Bâton Sarbacane Machette Poignard	50% 35% 60% 60%	Les dommages occasionnés par ces armes sont identiques à ceux infligés par les armes des guerriers sauf en ce qui concerne le "bâton" = voir Objet Magique N°2

LES SORTS
Flétrissement, Appeler Shub Niggurath, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub Niggurath, Malédiction Azathoth, Créer un Bâton de Sorcier, Créer un Zombi.

Pour les invocations de Shub Niggurath et ses Sombres Rejetons, le sorcier a oublié le problème de la nuit sans lune.
Le sorcier se bat principalement au corps à corps avec son bâton de sorcier.

Emploi du temps

- entre 8) et 1)
Le sorcier ne sortira pas de son temple même en cas d'attaque, mais il sera réveillé et se préparera à lancer des sorts offensifs contre toute personne passant l'opercule du temple. Il sera dans la tombe cachée sous la statue, mais ne s'enfermera qu'après épuisement de ses Points de Magie. A ce moment, il enverra le Mort-Vivant ***(voir Monstres et Animaux).***

- en 1)
Idem «guerriers».

- en 3)
Le sorcier surveille et commande ses troupes à l'entraînement.

- en 4)
Le sorcier souhaite bonne chance aux hommes puis se retire dans le temple.

- en 4) et 5)
Le sorcier ne sortira de son temple que si l'un des hommes en faction l'appelle au dehors.

- en 6)
Il ne participera pas au dépouillage du gibier, mais mangera de bon coeur la meilleure part de viande crue.

- en 7)
Selon le nombre de prisonniers, il invoquera Shub Niggurath ou l'un de ses Rejetons sans se soucier de la lune.

S'il n'y a pas de victime, il boira modérément mais fumera des champignons hallucinogènes (Malus identiques à ceux des guerriers et même temps) et ira se coucher avec les autres, après avoir déliré 1 heure.

Les réactions

Il y a 2 possibilités :

1/ le sorcier est sur la place

a - en cas d'attaque de la part des personnages, il ordonnera la défense et se réfugiera dans son temple pour prendre le médaillon et sortira de sa torpeur le prêtre-guerrier mort-vivant avant de se réfugier dans la trappe d'où il lancera autant de sorts que possible.
L'ordre du mort-vivant sera de tuer tout non-Nahua entrant dans le temple ***(voir Monstres et Animaux).***
Une fois enfermé dans la cache, il piquera de son bâton de sorcier tout étranger regardant ou descendant dans la fosse.
Quand il n'y aura plus d'autre issue, il se donnera la mort en hurlant le nom de Xipe.

b - les Investigateurs entrent dans le village sans tirer ni faire de gestes menaçants.
Le sorcier les recevra différemment suivant leur heure d'arrivée.

- en 1), il donnera l'ordre d'attaquer sans même écouter ce que pourraient avoir à lui dire les visiteurs.

- en 2), il proposera aux Investigateurs un bol de bouillie, et les servira lui-même.
En fait, il saupoudrera généreusement la mixture d'un puissant sédatif fait à base d'orchidées et de curare, ceci au sus et vue de tout un chacun en expliquant que ces épices (le sédatif) relèvent avec vigueur ce plat légèrement fade. Un refus des Investigateurs le fera monter sur ses grands chevaux, mais il ne donnera l'ordre d'attaquer qu'après un deuxième refus.

La bouillie est infecte mais son pouvoir sédatif très puissant fait effet dès la première cuillère.

Pour déterminer si les Investigateurs succombent aux effets de la poudre, effectuez un Jet sur la Table de Résistance avec la CON des personnages en passif et une puissance sédative de 16 en actif.
Toute personne qui rate ce jet, sombrera dans le coma pour ne se réveiller que 6 heures plus tard.

Si les Investigateurs sentent bien fort la mixture et font 1 Jet en Botanique, ils reconnaîtront l'odeur du curare et pourront éviter d'en manger (en prenant l'autre risque, celui de se faire attaquer).

Toute personne endormie se réveillera (à moins que les autres personnages résistent et se battent avec succès) accrochée au poteau de torture, nue, en attente de son sacrifice.

- en 3)
Le sorcier donnera l'ordre d'arrêter l'entraînement puis se dirigera vers les Investigateurs et fera ranger ses troupes en bon ordre.
Il invitera les Investigateurs au verre d'alcool de manioc de l'amitié et fera la même chose que pour la bouillie «en 2)».
Il ne donnera l'ordre d'attaquer qu'au 2ème refus, tout en se dirigeant vers le temple.

- en 5)
Idem 2) et 3) sauf qu'il ne donnera le sédatif qu'en 6).

- en 6)
Après avoir endormi les Investigateurs (s'il réussit bien sûr), il fera subir les derniers outrages à toutes les femmes du groupe.
Si les personnages arrivent à ce moment et qu'il y ait des prisonniers, il donnera l'ordre d'attaquer.

- en 7)
S'il y sacrifie, l'ordre d'attaque se fera avec un petit temps de retard (3 rounds), sinon, il offrira le gîte et le verre de l'amitié comme «en 3».

- en 8)
Agissez comme si le sorcier n'était pas là.
S'il a fumé des champignons, il ne se relèvera pas pendant 1 heure et sera drogué, avec ses malus, pendant 5 heures.

2/ le sorcier est dans le temple - si attaque

- entre 8) et 1)
S'il est drogué, au cours de la première heure il ne réagira pas et n'entendra rien.
Ensuite il fera comme «en 1 a)» mais avec des malus identiques à ceux des guerriers saouls.
S'il n'est pas drogué, comme «en 1 a)» mais sans malus.

- entre 4) et 5)
Idem «entre 8) et 1)», mais il tirera à la sarbacane par l'ouverture jusqu'à épuisement de ses fléchettes.

S'il n'y a pas d'attaque :

- entre 8) et 1)
Le scénario reste le même.

- entre 4) et 5)
Il sortira sur la demande du guerrier, puis offrira le fameux verre de l'amitié. Pour le reste, comme s'il se trouvait sur la place «en 1 b), en 2» et en cas d'ordre d'attaque, il fera comme décrit précédemment.

LES CANNIBALES

N°	DEX	PdV	Sarbacane	Machette	Lance	POU
1	13	16	60% 1D4	55% 1D6+1D4	60% 1D8+1+1D4	8
2	8	12	45% 1D4	43% 1D6+1D6	65% 1D8+1+1D6	10
3	12	8	55% 1D4	60% 1D6+1D6	70% 1D8+1+1D6	15
4	7	17	61% 1D4	56% 1D6+1D4	63% 1D8+1+1D4	13
5	16	10	35% 1D4	49% 1D6	50% 1D8+1	9
6	5	13	50% 1D4	50% 1D6	70% 1D8+1	14
7	10	11	47% 1D4	50% 1D6+1D4	65% 1D8+1+1D4	13
8	13	15	38% 1D4	70% 1D6	50% 1D8+1	7
9	14	13	75% 1D4	70% 1D6+1D6	80% 1D8+1+1D6	17
10	9	11	50% 1D4	45% 1D6+1D4	65% 1D8+1D4	13

Les cannibales n'empoisonnent pas leurs flèches au curare et leurs blessures sont propres.
Dans tous les cas, les cannibales ne fuiront pas au son des fusils, mais rompront le combat après avoir perdu les 2/3 de leurs PdV ou après que 2 de leurs camarades aient été tués.

LES TRAFIQUANTS

Ils sont trois de couleur blanche et cinq à avoir le type sud-américain.
Les humains de couleur blanche sont les plus dangereux, car partie prenante dans le trafic, ils n'auront aucun scrupule à se débarrasser de quelques témoins gênants.

LES BLANCS

Arthur Mac Mallow

FOR	CON	DEX	INT	POU	PdV	Bonus aux Dommages
15	16	13	14	13	16	1D6

Armes	% Att	Dommages
Fusil M16	50%	2D8 *
Machette	35 %	1D6+1D6
Pistolet	45 %	1D6+1

COMPÉTENCES
Parler le Français :10 %/ Camouflage : 35 % / Trouver Objet Caché : 50 % / Baratin : 80 % / Se Cacher : 60 % Parler l'Espagnol : 80 %

C'est le chef de la bande, c'est lui qui parle en cas de rencontre.

John Landers

FOR	CON	DEX	INT	POU	PdV	Bonus aux Dommages
16	18	16	8	9	18	1D6

Armes	% Att	Dommages
Fusil M16	55 %	2D8 * : Poing : 80 % 1D3+1D6
Machette	50 %	1D6+1D6 : Pied : 80 % 1D6+1D6
Couteau	50 %	1D6+1D6 : Pistolet : 40% 1D6+1

COMPÉTENCES
Parler l'Espagnol : 50% / Camouflage : 60% Trouver Objet Caché : 55% Se Cacher : 80%

Eduardo Impierrez

FOR	CON	DEX	INT	POU	PdV	Bonus aux Dommages
12	11	18	15	16	11	11

Armes	% Att	Dommages
Fusil M16	40 %	2D8 *
Machette	65 %	1D6
Couteau	90 %	1D4 (y compris au lancer)
Révolver	30 %	1D6+1

COMPÉTENCES
Parler Anglais : 70 % / Se Cacher : 70 % / Baratin : 80 % Trouver Objet Caché : 60 % / Psychologie : 56 %

C'est le membre le plus dangereux de la bande, malgré son air malingre. Il étudiera les faits et gestes des Investigateurs et les analysera (Psychologie) pour informer Mac Mallow.
Les trafiquants viennent de Colombie, en passant par la mer au-delà des côtes de Panama, du Nicaragua, du Honduras et de Bélise pour s'arrêter un peu au-dessus de Chetumal.
Pour éviter le passage entre le Mexique et Cuba où de trop nombreux gardes côte patrouillent à la recherche d'espions, de fuyards ou de sous-marins Soviétiques, les trafiquants traversent le Yucatan pour prendre un petit bateau sur la côte-ouest de la péninsule entre Campeche et Ciudad Del Carmen et débarquer dans le bayou de la région de la Nouvelle Orléans entre Lafayette et Houma.

LES CONVOYEURS DE DROGUE

Il s'agit de natifs du Yucatan appartenant à la pègre locale à qui les trafiquants versent un impôt pour traverser la péninsule.
Ces hommes servent d'escorte, de guides, de gardiens et de convoyeurs muletiers aux trafiquants.
Ces Mexicains sont au nombre de 5 et se promènent dans la jungle en sandales, pantalon et chemise de toile bleue ou blanche et d'une veste de treillis. Ils sont munis d'une cartouchière en bandoulière, d'une machette, d'un pistolet ou d'un fusil.
Pour le reste vous pouvez leur faire porter de superbes casquettes rouge fluo avec le logo d'une marque quelconque, un baladeur, des badges et réinventer un équipement de base.

N° 1 :

FOR	Points de Vie	Bonus aux Dommages
13	11	1D4

Armes	% Att	Dommages
Machette	50%	1D6 + 1D4
Cran d'arrêt	65%	1D4 + 1D4
Fusil 12 mm	40%	1D6 + 2

COMPÉTENCES
Parler Anglais : 15%/ Baratin : 70 %/ Se Cacher : 35% Camouflage : 35%

Ce convoyeur est le seul à se droguer. S'il est capturé ou interrogé pendant plus de 1D10 heures, il commencera à se trouver en manque et fournira bien des renseignements sur le trafic de drogue, ses fréquences de passages et même le nom du chef des trafiquants si on lui promet une dose ou une somme d'argent pour en acheter.

N° 2 :

FOR	Points de Vie	Bonus aux Dommages
14	12	1D4

Armes	% Att	Dommages
Machette	60%	1D6 + 1
Couteau	70%	1D4 + 2
Pistolet de 9 mm	50%	1D10

COMPÉTENCES
Baratin : 70 % / Se Cacher : 45 % / Camouflage : 50 %

N° 3 :

FOR	Points de Vie	Bonus aux Dommages
16	14	1D6

Armes	% Att	Dommages
Machette	60%	1D6 + 1 + 1D6
Couteau	75%	1D4 + 1D6
Fusil 30 mm	70%	2D6 + 3

COMPÉTENCES
Baratin : 70% / Se Cacher : 45% / Camouflage : 50%

N° 4 :

FOR	Points de Vie	Bonus aux Dommages
12	11	0

Armes	% Att	Dommages
Machette	53%	1D6 + 1
Couteau	20%	1D4
Fusil 22 LR	75%	1D6 + 2

COMPÉTENCES
Baratin : 70% / Se Cacher : 45% / Camouflage : 50% Trouver Objet Caché : 65 %

N° 5 :

FOR	Points de Vie	Bonus aux Dommages
14	10	1D4

Armes	% Att	Dommages
Machette	60%	1D6 + 1 + 1D4
Couteau	70%	1D4 + 1D4
Pistolet de 9 mm MAGNUM	50%	1D6 + 2

COMPÉTENCES
Baratin : 70% / Se Cacher : 45% / Camouflage : 50% Trouver Objet Caché : 65%

Tous ces hommes ont de plus un bonus de 1D6 au Dommage grâce aux poings américains qu'ils ont dans leur poche quand ils combattent au corps à corps.

Il leur faudra 1 round pour le récupérer et jeter leurs armes. Outre les compétences marquées ici, ils savent tous se repérer dans cette jungle et y survivre malgré tout.

LES HOMMES DE MAIN DES HOMMES SERPENTS A CHICHEN ITZA

1/ Juan Carlos

FOR	Points de Vie	POU	Bonus aux Dommages
15	13	12	1D4

Armes	%	Dégâts*	Particularités
Cran d'arrêt	75%	1D4+1D4	Hors lancé
Fusil 12 mm	60%	4D6	Canon scié
Poing	70%	1D3+1D4	
Tête	35%	1D4+1D4	
Pied	50%	1D8+1D4	Santiags ferrées

COMPÉTENCES
Occultisme : 40 % / Camouflage : 30 % Trouver Objet Caché : 45 % Parler Anglais : 30 %/Grimper : 70 % Esquiver : 70 % / Lancer : 60 % Pickpocket : 68 % Se Cacher : 50 % / Suivre une Piste : 50%

2/ Felipe Y Tardes

FOR	Points de Vie	POU	Bonus aux Dommages
17	15	09	1D6

Armes	%	Dégâts	Particularités
Cran d'arrêt	60%	1D4+1D6*	
Fusil 20mm	70%	2D6	
Poing	85%	1D3+1D6 (+1D6)	Poing américain 2 rounds pour le prendre
Tête	50%	1D4+1D6	
Pied	70%	1D8+1D6	Santiags ferrées

COMPÉTENCES
Occultisme : 40 % / Camouflage : 30 % Trouver Objet Caché : 45 % Parler Anglais : 30 %/Grimper : 70 % Esquiver : 70 % / Lancer : 60 % Pickpocket : 68 % Se Cacher : 50 % / Suivre une Piste : 50%

3/ Maximilien Chizalt

FOR	Points de Vie	POU	Bonus aux Dommages
12	10	13	0

Armes	%	Dégâts	Particularités
Fusil à lunette Type M16	75%	1D6	Tir en rafales ou coup par coup
Couteau	70%	2D8*	

COMPÉTENCES
Occultisme : 40 % / Camouflage : 50 % Trouver Objet Caché : 45 % Parler Anglais : 30 %/Grimper : 70 % Esquiver : 80 % / Lancer : 60 % Pickpocket : 68 % Se Cacher :70 % / Suivre une Piste : 50%

C'est le plus dangereux de tous les hommes de main. Bien que non fiché à la police comme tueur, c'est un bon tireur au fusil. C'est lui qui se trouvera au 2ème étage du caracol comme tireur caché.

4/ Pedro Ganiez

FOR	Points de Vie	POU	Bonus aux Dommages
18	15	7	1D6

Armes	%	Dégâts	Particularités
Couteau	60%	1D4+1D6	
Pistolet	65%	1D8	
Matraque	50%	1D6+1D6	
Poing	75%	1D3+1D6	
Tête	55%	1D4+1D6	
Pied	70%	1D8+1D6	Santiags ferrées

COMPÉTENCES
Occultisme : 40 % / Camouflage : 30 % Trouver Objet Caché : 45 % Parler Anglais : 30 %/Grimper : 70 % Esquiver : 70 % / Lancer : 60 % Pickpocket : 68 % Se Cacher : 50 % / Suivre une Piste : 50%

C'est l'homme qui descendra avec les Hommes Serpents dans la crypte pour casser le Signe des Anciens.

Ce qui se passe avec les Hommes Serpents

Après être descendus dans la crypte, les Hommes Serpents demandent à l'homme de casser le Signe des Anciens bloquant l'oeuf, à coups de masse.
Ceci fait, les Hommes Serpents se métamorphosent, réapparaissent sous leur véritable apparence et mordent le Mexicain avant même qu'il puisse faire quoique ce soit. Puis ils brisent l'oeuf de Karlatt, attendent 1 heure, le temps que leurs congénères reprennent des forces.
Là, les deux premières créatures (ou l'unique créature) reprennent forme humaine pendant que l'un des Hommes Serpents récemment libéré prend l'apparence du Mexicain venant d'être tué.
Ils remontent tous les 4 par l'autel et font appeler par le faux Mexicain les autres voyous un par un et là, l'Homme Serpent ayant sa véritable forme les mord les uns après les autres.
Une fois les voyous éliminés, l'Homme Serpent resté sous forme serpentine se transforme en humain et ils disparaissent ensemble pour retrouver le dernier oeuf du Yucatan.

TRES IMPORTANT

Les Investigateurs pourront parfaitement acheter les hommes de main sur une base de $500 U.S. par personne. La loyauté des voyous est proportionnelle à la prime reçue. Cela vaut pour les n°1, n°2 et n°4, mais le n°3 exécutera son contrat sans toutefois oublier d'empocher les $500. Pour les soudoyer, c'est aux Investigateurs de bien s'y prendre, de vous plaire pour que vous acceptiez, pour les voyous, cette petite prime.

* LE FUSIL TYPE M16

M16A1	tir par round	: 2 tirs ou en rafale
	dommage	: 2D8
	tir à	: 130 yards (120 mm)
	Nb de balles	: 30
	prix	: fusil : 600$ / balles : 0.60$
	malfonction	: 94%
M16A2	tir par round	: 2 tirs ou en rafale
	dommage	: 2D8
	tir à	: 130 yards (120 mm)
	Nb de balles	: 30
	prix	: introuvable dans le commerce
	malfonction	: 97%

Ces fusils tirent 3 rounds en rafale avant d'être vide.
Les chances de base pour toucher avec ces armes sont de 20% quand le tir n'est pas effectué en rafale, sinon, elles sont de 15%.

LE LIVRE DU PERE MANTALES Y GORDO

Ce livre est écrit en vieil espagnol et, pour le lire, il faudra réussir 1 Jet en Lire et Ecrire l'Espagnol - 15 % ou se faire lire le passage donné par le conservateur.

El Pays de la Muerte : Le Pays de la Mort

Ce livre relate les différentes expéditions lancées depuis Mexico par les conquistadors en direction du Yucatan entre 1520 et 1548.

C'est l'un des chapitres les plus courts qui intéressera les Investigateurs. Tous sont écrits sous forme de rapports mi-secs mi-imagés.

Au chapitre 17, le Père Mantales Y Gordo a retranscrit les derniers instants du Capitaine Ignacio Del Rénégade Y Belez, envoyé par le vice-Roi d'Espagne au centre du Yucatan à la recherche du fabuleux El Dorado.

Petite mise au point sur le récit du capitaine au prêtre

1/ Au premier coup de feu, le sorcier se réfugia dans la tombe du prêtre guerrier attendant que les conquistadors décampent. Il ne sortit de sa tombe qu'à l'arrivée de ses hommes partis à la chasse.

2/ Ce sorcier nouvellement intronisé n'avait pas encore pris le pouvoir du corps du prêtre guerrier et n'a donc pas pu lui ordonner de défendre le temple.

3/ C'est un Sombre Rejeton de Shub Niggurath qui, pendant la nuit, est venu massacrer le capitaine au monastère.

4/ Le temps entre le massacre du peuple nahua et l'exécution du capitaine est de 6 semaines. Le temps pour les Nahuas d'enterrer les cadavres de leurs frères, de se remettre de leurs émotions avant de trouver une victime pour une nuit sans lune.

5/ Si le sorcier n'a pas lancé de sort, c'est qu'il fut pris de panique au son terrifiant des armes à feu. Il prit les conquistadors pour des envoyés de Tonatiuh, le dieu soleil, et préfera se cacher que subir les foudres du soleil.

C'est sur les rumeurs colportées par un prêtre de Mérida, que le vice-Roi détacha le capitaine et 10 de ses propres gardes, pour découvrir et ramener le fabuleux butin.
Après 10 jours de chevauchée sans répit sur la route de Mérida, le petit groupe d'aventuriers espagnols, quitta la piste pour plonger, sans un regard vers l'arrière, dans la toison verte de la forêt vierge.
Au début tout se passa assez bien, un homme fut tué par la charge d'une sorte de phacochère et son cheval, gardé en réserve, fut dévoré sans autre forme de procès par une panthère du plus beau noir.
Après 15 jours, ils se heurtèrent aux contreforts de la chaîne centrale du Yucatan. Ils remontèrent vers le nord en suivant la montagne, selon les indications laissées par le prêtre ayant colporté la rumeur. Une fois les derniers vestiges montagneux dépassés il ne restait plus que 6 hommes, les autres ayant été emportés par les fièvres, les serpents et les fauves.

L'histoire des conquistadors, telle que la relate l'auteur

Epuisés, traînant les pieds sous le poids de leur cuirasse, les conquistadors n'étaient déjà plus que des ombres squelettiques quand ils arrivèrent, à midi, près d'un petit village dont les huttes, en forme de tours, étaient faites d'une pierre noire comme l'anthracite.
Rendus fous par les fièvres et la faim, les Espagnols ne purent résister à l'envie d'investir le village quand ils virent le corps ensanglanté d'un pauvre péon attaché à un poteau de torture, dont les muscles n'étaient plus cachés par la peau tannée.
Autour du feu, des Hommes et des femmes riaient et mangeaient sans frémir devant l'écorché vif aux viscères apparentes.
Après quelques minutes de flottement, sur l'ordre du capitaine Del Rénégade Y Belez, les conquistadors envoyèrent un tir de mousquets dans le groupe de ripailleurs.
La rafale fut ravageuse, chaque coup de feu atteignit sa cible et avant que les guerriers ne furent remis de leur surprise, les Espagnols, épées à la main, fondaient sur les Nahuas en une vague de fureur et de sang.
A la première passe d'armes, 17 Nahuas (des femmes et des enfants pour la plupart) gisaient sur le sable de la clairière.
De son côté, le capitaine, délaissant son épée, fit feu de ses 2 pistolets, tuant raide un Indien qui le chargeait à la lance et brisa le crâne d'un autre d'une balle en plein front.
Malgré la faim et la faiblesse de leurs corps, les Espagnols, ivres de colère, taillaient dans la population villageoise un tribut de vie effrayant. Ils étaient couverts de sang et de viscères de la tête aux pieds, les yeux rouges de haine, ils ne s'arrêtaient de combattre qu'une fois morts. Pour chaque Espagnol qui tombait le nez dans le sable rouge, il mourrait 6 Indiens.
Le combat dura 10 mn. Après la fureur du combat, il ne resta sur place que 2 Espagnols: le capitaine Del Rénégade et un soldat du nom de Carlos Y Tiéres.
Tous 2 tombèrent à genoux au milieu des cadavres fumants, à bout de souffle.

Une fois leur souffle retrouvé, et malgré la peine causée par la mort de tous leurs camarades, les 2 fantômes espagnols se jetèrent sur le gruau épais et malodorant qu'avaient préparé les femmes nahuaes.
Le ventre plein, les 2 conquistadors visitèrent chaque tour du village en égorgeant sans pitié les enfants en bas-âge laissés dans leurs berceaux par les femmes.
Ce village n'était pas l'El Dorado malgré les quelques bijoux en or qu'ils découvrirent dans le temple.
Avant de partir, ils détachèrent le cadavre de l'Indien de son tuteur macabre et incendièrent l'intérieur des tours en y déposant leurs camarades.
Quelques minutes plus tard, ils laissèrent derrière eux 6 brasiers funéraires de taille colossale contenant leurs amis.
Le retour vers la civilisation fut encore plus difficile, n'étant plus que 2, les nuits furent courtes et angoissantes.
Partout les 2 hommes entendaient les cris d'agonie des femmes indiennes éventrées du village, ainsi que les vagissements de terreur des enfants devant la face monstreuse et ensanglantée des Espagnols qui les égorgeaient.
Le soldat Carlos Y Tiéres décéda des suites d'une morsure d'un petit serpent aux couleurs vives.
Le reste du voyage du capitaine reste obscur.
Il fut retrouvé errant sur la route de Mexico par un détachement de soldats ralliant la capitale. Son état était tel que seul le Père Mantales se risqua à le recueillir dans son chariot.
C'est grelottant de fièvre et souffrant de dysentérie que le capitaine Ignacio Del Rénégade Y Belez fit le rapport de ses aventures.
Vers la fin, il se mit à délirer, parlant de plantes marchant sous un ciel sans étoile et de vêtements de peau humaine portés par des sorciers sanguinaires.
Sa mort fut effoyable. Dans la nuit du 10 au 11 septembre 1534 les moines du monastère San José qui l'avaient recueilli, furent réveillés en pleine nuit par un hurlement de terreur qui, dit-on, résonne encore entre les murs saints de ce bâtiment, les nuits sans lune.
Quand ils arrivèrent dans la pièce, les moines furent saisis d'effroi. Les membres du capitaine étaient dispersés aux 4 coins de la pièce comme jetés au hasard après avoir été séparés du tronc par une force incroyable, le sang du capitaine, presque noir de maladie, s'étalait sur la presque totalité du sol de la pièce.
Le tronc démembré gisait au bord de la fenêtre avec un trou de la taille d'un ananas à la place du coeur.
Sur le lit souillé d'humeur fécale et de sang, la tête livide et déformée de terreur du capitaine Del Rénégade regardait les moines interdits sur le seuil de la porte, de ses orbites creuses d'où pendait un oeil arraché.
Entre les mâchoires distendues dans un cri muet de peur, le pénis visiblement rogné du fier hidalgo pendait lamentablement sur le menton piqueté de plaques blanches couvertes de bile.

Voici comment se termine le récit du Père Mantales Y Gordo.

ANNEXE II

TABLE DES RENCONTRES DANS LA JUNGLE

Lancez 1D20 pour 2 heures de marche dans la jungle.

Le détail des rencontres marquées d'un «*» est décrit plus en profondeur dans la liste des Monstres et Animaux du scénario.
Pour les autres, une rapide description est faite dans le même paragraphe.

1	Etres hostiles *
2	Indiens non hostiles *
3-4	Serpents (au choix)*
5	Panthère *
6-8	R.A.S.
9	Chute d'un arbre
10	Nuage de moustiques *

La chute d'un arbre sera entendue par les Investigateurs mais elle ne sera pas visible depuis la piste qu'ils suivent. L'arbre qui tombe pourra être évité avec 1 jet d'Esquive. En s'écrasant, l'arbre fera 3D10 Points de Dommage.
La direction de la chute de l'arbre reste à votre choix ou, selon 1D10 (1 ou 2 : l'arbre tombe sur les personnages).

ANNEXE IV

L'ANNEE VENUSIENNE

Plus près du soleil, Vénus tourne autour du soleil en 224,7 jours terrestres et se trouve en conjonction avec la terre tous les 583,92 jours.
En partant d'un calcul totalement aléatoire, nous dirons que la dernière conjonction entre la terre et Vénus a eu lieu le 1er janvier.
Ce qui nous donne une équivalence entre les jours terrestres et les jours vénusiens.
1er janvier 86 = 1er jour vénusien, 1er février 86 = 32ème jour vénusiens et ainsi de suite.
Le tableau ci-dessous vous donne les dates de semaines terrestres et les jours vénusiens.

Terre	Janvier	1er	6	13	20	27	
Vénus		1	6	13	20	27	
	Février	1er	3	10	17	24	
		32	34	41	48	55	
	Mars	1er	3	10	17	24	
		60	62	69	76	83	
	Avril	1er	7	14	21	28	
		91	97	104	111	118	
	Mai	1er	5	12	19	26	
		121	125	132	139	146	
	Juin	1er	9	16	23	30	
		132	160	167	174	181	
	Juillet	1er	7	14	21	28	
		182	188	195	202	209	
	Août	1er	4	11	14	18	25
		213	216	223	1	5	12
	Septembre	1er	8	15	22	29	
		19	26	33	40	47	
	Octobre	1er	6	13	20	27	
		49	54	61	78	85	
	Novembre	1er	3	10	17	24	
		90	92	99	106	113	
	Décembre	1er	8	15	22	31	
		120	127	134	141	150	

Et ainsi de suite chaque année. Si les Investigateurs arrivent là-bas en 1987 (ce qui semblerait incroyable) prenez ce 1er janvier 87 comme celui de 1986.

Remarque :

Vous n'êtes pas tenu de choisir la fente à trouver selon ce tableau, mais cela pourrait vous éviter de chercher une histoire à raconter aux joueurs.

ANNEXE III

LA CEREMONIE AU DIEU XIPE

Pour le Gardien des Arcanes

Cette cérémonie, quoique modifiée, n'est rien d'autre que l'Appel de Shub Niggurath ou de l'un de ses Sombres Rejetons.
Qu'il y ait une ou plusieurs victimes, la cérémonie sera identique mise à part, bien sûr, le temps passé à écorcher les sacrifiés.
C'est le poteau de torture qui tient lieu d'autel et ne vous en faites pas pour le volume de sang nécessaire pour l'Appel, il est largement dépassé depuis «belles lurettes».
S'il n'y a pas de lune dans le ciel, c'est Shub Niggurath qui apparaîtra.
S'il y a assez de victimes, le nombre de Sombres Rejetons débarquant du néant sera égal à la TAI totale de tous les suppliciés divisée par 8.

Description:

Une fois la nuit tombée sur les sombres sous-bois de la jungle, et après que tous les Nahuas se soient occupés des femmes prisonnières (s'il y en a), le sorcier, nu comme un ver, s'approchera des suppliciés et leur soufflera, à l'aide d'un bambou taillé, une épaisse fumée jaunâtre dans la figure (la fumée vient de la même poudre somnifère que celle versée dans les verres de l'amitié. Là elle est mélangée au tabac).
Les victimes, sous l'effet du sédatif hallucinogène, sombreront dans d'horribles cauchemars aux couleurs nauséabondes et indéfinissables.
C'est après les avoir laissés dans ces torpeurs terrifiques, le temps de 1.000 battements de coeur, que le sorcier les réveillera, les uns après les autres en leur coupant les tétons.
L'atroce douleur réveillera les suppliciés, qui, devant le ru de sang coulant de leur poitrine, se mettront à hurler de plus belle.
Le sorcier «aux anges», découpera, en un cercle presque parfait, la peau qui joint le cou de la base du crâne, et, d'un même élan, partira de ce cercle écarlate pour plonger sans entamer les chairs profondes vers le pubis du sacrifié. Ce dernier malgré l'épanchement de sang ne sentira rien, la lame est plus effilée qu'un rasoir.
Au niveau du pubis, le couteau qui contourne le sexe, continuera sa descente en taillant à même la peau douce de l'intérieur des cuisses, pour s'arrêter au niveau des chevilles.
Encore 2 entailles partant de l'intérieur des cuisses au niveau de l'aine et qui s'arrêtent à hauteur de l'os proéminent du bassin, une autre à chaque cheville faisant le tour du pied et une dernière incision circulaire autour des poignets, pour terminer le découpage.
Ceci fait, le sorcier, couvert d'une sueur rose sang, attrapera la victime au niveau de l'entaille séparant la tête du cou de celle qui sillonne l'entre-seins et tirera dans un hurlement dément de part et d'autre enlevant avec dextérité la peau du supplicié criant une malédiction muette.
Les muscles noués par l'effort, le sorcier ne s'arrêtera d'écorcher la victime que lorsqu'il lui aura ôté la peau comme on retire un bleu de travail (le sorcier fera de même avec chaque victime).
Une fois son travail accompli, le sorcier se revêtira d'une combinaison de peau humaine et, s'éloignant des torturés, chantera d'une voix rauque la gloire de Xipe.
Après avoir gesticulé 5 bonnes minutes, le sorcier donnera «quartier libre» à ses hommes, le temps que Shub Niggurath (ou ses Rejetons) arrive.
En règle générale, le «quartier libre» se transforme en orgie cannibale et sévices divers sur les écorchés, qu'ils soient morts ou vifs.
Assister à cette cérémonie coûtera 1D12+2 Points de SAN si le jet est raté et 3 Points s'il est réussi.
Shub Niggurath ou Rejetons apparaîtront entre la tour noire numéro 3 et 4, à la lisière de la forêt, se détachant plus sombrement que les arbres dans les volutes de fumée aux relents méphitiques et nauséabonds.
Ils chercheront et trouveront les infidèles au culte, en premier lieu, les suppliciés qui pourraient être encore en vie. Je laisse la suite de cet épisode à vos délires et fantasmes personnels.

La description de Shub Niggurath et de ses Rejetons se trouve dans la partie «Monstres et Animaux» du scénario.

ANNEXE V

L'ARTICLE DU JOURNAL

Pour l'apercevoir il suffira qu'un Investigateur réussisse un Jet de Chance. Pour le lire, il faut effectuer avec succès 1 Jet en Lire l'Espagnol ou, avec un peu de chance, se le faire traduire par un élève de l'université de Mérida contre 100 pesos ou avec plus de chance (- 50 %) par un touriste français visitant le Yucatan.
C'est une colonne à la une, avec une photo des corps boursouflés et marbrés de 3 voyous tués par les Hommes Serpents.

Extrait de l'article

«Suicide collectif, meurtre rituel ou crime crapuleux au Caracol.
Hier, dans l'antique cité maya de Chichen Itza, deux touristes américains sont tombés sur les corps horriblement déformés de trois voyous notoires des bas-fonds de Mérida.
En effet, Juan Carlos, Félippé Y Tardes et Maximilien Chizalt étaient bien connus des services de la police pour de petits larcins sur les touristes du Yucatan et le vol de pneus qu'ils revendaient sur le marché noir de Mérida.
La couleur et les marques découvertes sur les 3 corps ont immédiatement fait penser à un décès par morsure de serpent.
Crime crapuleux ? C'est la version de la police d'autant plus que ces trois voyous semblaient évoluer dans le milieu des sectes mayas de Kukulkan comme hommes à tout faire.
Pour notre part, nous pensons plutôt à un meurtre rituel, en raison principalement du fait que les corps ont été retrouvés dans la ville dédiée à Kukulkan, le Serpent à plumes Maya/Toltek.
Remarquez, il est aussi possible que ce soit tout simplement un règlement de compte entre malfrats des bas-fonds de Mérida habilement camouflé en sacrifice.
Quoiqu'il en soit, la police, malgré toutes ses recherches, n'a pu mettre la main sur Pedra Ganiez le Sanchapansa (chef) de cette triplette de mauvais garçons, lui seul, peut-être, détient la clef de ce mystère.
De Olivera.»

ANNEXE VII

LA TRADUCTION DU MUR DE LA CRYPTE

Comme pour le linteau d'Akab Dzib, Langlois aura 50 % de chance de traduire le texte s'il est relevé à la main, et 70 % s'il a été photographié.
En cas d'insuccès, il faudra attendre deux jours de plus pour recommencer.
«Dans la ville des jungles du centre, il y a un temple en forme de char du ciel, l'oeil de la mer recueille les merveilles sous-marines mais aussi ses gardiens les plus dangereux.
Dans la cité des êtres dieux, j'ai coincé un être squameux entre les strates du temps.
Pour vous qui y allez, ne touchez pas à l'eau, les tritons vous cueilleraient facilement.»
Le message n'est pas signé (il est de Karlatt).
Ce message prévient les Investigateurs de ne pas toucher l'eau du cénote de la Ville Perdue car Père Dagon et Mère Hydra y ont leur quartier.
Voir scénario de la Ville Perdue.
Pour traduire, il faudra que les Investigateurs rejoignent Châtenay Malabry.
Deux solutions :
1) L'avion
2) Le Portail, ses effets et les serpents gardiens
Reportez-vous à la première partie du scénario.

ANNEXE VI

LE LINTEAU DU AKAB DZIB

La traduction du linteau du Akab Dzib de Chichen Itza ne pourra être effectuée que par Langlois ou un prêtre d'Hunab Ku. Mais trouver un prêtre de ce dieu, quand on n'est pas initié, est impossible.

Pour retrouver Langlois, 2 solutions :

1) l'avion
2) le Portail du Temple Perdu de Yig

Dans le 2ème cas, il faudra que les Investigateurs repassent les serpents gardiens du temple (voir 1ère partie du scénario). N'oubliez pas les effets du passage.
Si les personnages ont relevé les inscriptions du linteau à la main, Langlois n'aura que 50 % de chance de traduire le message.
Au cas où les Investigateurs ont pris le linteau en photo, Langlois aura 70 % de chance de le traduire.
En cas d'insuccès, Langlois ne pourra recommencer que deux jours plus tard.
N'oubliez pas que pendant ce temps, les Hommes Serpents, s'il y en a, continueront à battre la campagne pour trouver les derniers Hommes Serpents du Yucatan.

Traduction : les $ sont des lettres ou des mots illisibles.

«Par Hunab Ku et Kar$$$$(1) que du centre de la Terre les secrets du serpent remontent à la surface en un grondement de tonnerre.
Pour que cela se fasse, par une nuit où la $$$e(2) vous regarde dans toute sa s$$$$$$$r(3) il faut sur l'autel de Vénus, souiller d'eau P$$$ (4) les masques de Kukulkan et psalmodier par quatre fois le nom du vieillard à barbe blanche avant que le coq ne chante la venue du $$$$$$(5).
Alors vous pourrez voir les êtres de Kukul$$$(6) et «les bêtes du vieillard».

(1) Karlatt
(2) Lune
(3) Splendeur
(4) Pure
(5) Soleil
(6) Kukulkan

Sur un Jet en Mythe de Cthulhu : le vieillard à barbe blanche est «Nodens» et ses bêtes sont «les Maigres Bêtes de la Nuit».

Le masque de Kukulkan est le signe du serpent - ***voir liste des masques des Mayas dans les renseignements sur les Mayas n°5.***

En bref, il faut que les Investigateurs par une nuit de pleine lune lavent à l'eau pure (de pluie, minérale ou distillée) les signes du serpent qui se trouvent sur l'autel et qu'ils invoquent par quatre fois le nom de Nodens avant que le coq ne chante.
Cette incantation coûtera 5 Points de Magie à chaque Investigateur qu'elle réussisse ou non. Il y a 10 % de chance par personne invoquant pour que cette formule agisse.
En cas de réussite, se profileront, sur le disque lumineux de la pleine lune, les silhouettes de 4 Maigres Bêtes de la Nuit.
Cette incantation n'est pas véritablement un Appel des Maigres Bêtes de la Nuit mais le rappel d'un vieux pacte entre Nodens et les prêtres d'Hunab Ku pour ouvrir cette crypte.
Les Maigres Bêtes de la Nuit ne s'occuperont pas des Investigateurs. Elles iront directement à l'autel. Là, après s'être agenouillées auprès des quatres faces verticales de l'autel, elles tripoteront les surfaces et déclencheront le mécanisme provoquant la descente de l'autel. Ceci fait, elles repartiront dans la nuit.

Les monstres n'attaqueront que s'ils sont eux-mêmes attaqués. *Pour les caractéristiques des Maigres Bêtes de la Nuit, voir Monstres et Animaux du scénario.*

Une autre chose : une fois que les Maigres Bêtes de la Nuit ont déclenché l'ascenseur, celui-ci ne fonctionnera plus qu'une fois (pour remonter). Après, il faudra briser l'autel pour réussir à descendre dans la crypte.
Pour la descente, reportez-vous à la partie du scénario correspondant à la crypte.

ANNEXE VIII

LES PASTILLES LUMINESCENTES DE LA CRYPTE

Ce sont des micro-organismes fossiles datant d'avant l'âge de l'Atlantide.
Ces petits êtres servaient, de leur vivant, comme leurres lumineux pour la pêche aux Milichanes.
La chasse aux Milichanes quoique dangereuse était un sport très prisé des grands du royaume de Chantil.
Le nombre de Milichanes attrapés au cours d'une saison se montait à environs 2 millions.
Les Milichanes ressemblaient à un croisement entre un ptérodactile et une autruche. C'étaient des oiseaux ne se posant jamais au sol même pour la ponte.
Ils raffolaient de ces micro-organismes vivants, très rares aux altitudes où ils volaient.
Pour cette chasse, les nobles montés sur des chimères, lançaient derrière eux une traîne où d'énormes paquets de micro-organismes occultaient de leur lueur de gros hameçons bardés.
Le seul problème, venait du fait que le Milichane, quand il voyait ces gâteries luire dans le ciel violine, plongeait directement dessus sans même s'arrêter. Une fois la ligne gobée par le reptile volant, si le cavalier n'était pas assez prompt pour éviter le bec accéré du Milichane, sa chimère et lui mourraient empalés sur l'appendice nasal du volatile.
Il fallait compter en moyenne 30 à 40 morts par Milichane tué.
Ramener une tête de Milichane équivalait à la gloire la plus grande. Un jour, de lourds nuages assombrirent le ciel violine du royaume de Chantil et, en une nuit, les Milichanes disparurent aussi vite que les nuages.
Plus grave, toute l'énergie des royaumes de ces âges préglaciaires disparut pour ne plus être retrouvée. C'est ainsi que de leurres de chasse, les micro-organismes devinrent la source d'énergie lumineuse la plus prisée de cette époque.

Ce que font les micro-organismes :

1) Ils éclairent d'une lueur verdâtre dans un rayon de 5 m.
2) Ils dégagent une douce chaleur à la température du corps humain.
3) Ils irradient autour d'eux des rayons qui, s'ils sont longtemps au contact d'un organisme vivant, se focalisent dans les viscères de la victime pour y recréer un nid de micro-organismes.
   Cette symbiose se fait après un an d'exposition régulière en comptant 3 heures de rayonnement par jour.

ANNEXE XIII

L'HISTOIRE DE XILMALK, TELLE QU'IL LA RACONTERA AUX INVESTIGATEURS
(si ceux-ci le lui demandent)

«Je suis né, il y a des millions d'années, dans les parages du noyau incandescent d'une autre galaxie.
Après avoir passé mille de vos années auprès de mes parents, je décidais de rompre les amarres et de parcourir l'éther de long en large pour étudier les civilisations qui fleurissaient dans les milliards de systèmes solaires des galaxies voisines.
Il faut vous dire que mon apparence actuelle est loin d'être celle de ma naissance, mais il m'est bien impossible de vous la décrire avec le vocabulaire employé sur cette terre qui, malgré son foisonnement, reste bien limité face aux Merveilles de l'Univers.
Quoiqu'il en soit, après avoir passé plusieurs millénaires à courir l'espace intergalactique, je vis se former dans l'éther un système solaire qui, en quelques centaines d'années, devint le vôtre.
Au départ, il y avait 10 planètes tournant autour de ce soleil naissant.
Sur ce qui était alors la 5ème planète, une forme de civilisation apparut. Je me délectais à la voir évoluer vers une culture de haute technologie.
Ma fascination était si grande, que je ne m'aperçus pas que sur les autres planètes de ce système, des êtres informes et mouvants étaient apparus.
Après avoir atteint le niveau du voyage interstellaire, mes sujets d'étude partirent vers ce qui est aujourd'hui Mars puis vers les géantes gazeuses nommées Jupiter, Saturne et Neptune.
Je les suivais dans l'espace quand, avec une soudaineté et une férocité sans pareille, des monstruosités surgirent de l'éther pour se jeter, au son d'une flûte démoniaque, sur les pauvres êtres et les réduire en charpie, se délectant des restes ensanglantés, mangeant à même leur gigantesque crâne les cerveaux surdéveloppés de mes petits amis.
Malgré mon âge et mes expériences, cette barbarie me fit peur et je m'enfuis vers la troisième planète du système: la vôtre, mes amis.
Les choses monstrueuses s'aperçurent de ma présence au moment même où ,dans un accès d'imprudence, j'essayais de prévenir les habitants de la 5ème planète du danger qui venait de l'espace.
C'est peut-être ce qui me sauva, car les puissances immondes voyant que la 5ème planète était plus pourvue en nourriture et en délicieux prémisses de jouissance sadique que la 3ème, s'y arrêtèrent et dévastèrent le globe 15 jours durant. Tout ce temps, je fus assailli par les effluves effroyables de l'esprit de milliards d'êtres mourant lentement, sous d'horribles tortures morales et physiques.
A cette époque, j'étais un grand froussard. Aussi, prenant pied sur terre, je me mêlais aux habitants des marais primaires et prit leur apparence, celle que vous voyez à présent.
Ainsi dissimulé au sein de ces êtres monstrueux, aucun des extra-terrestres ne put me repérer. Seulement, toute médaille a son revers, je n'avais jamais pratiqué la métamorphose avant cette fois, je ne pris pas toutes les précautions d'usage et ayant trop forcé sur la concentration, je me trouvais dans l'impossibilité de reprendre ma forme première et cela durera encore pendant des siècles.
Depuis, je traîne sur cette planète, prisonnier de cette forme incapable de prendre son essor.
Après le premier déplacement d'axe de la terre, je me retrouvais seul sur une planète en fusion où l'air n'existait que sous des tonnes de gaz méphitiques. Quelques milliers d'années plus tard, une nouvelle forme de vie apparut. J'essayais d'aider ses représentants de mon mieux, d'autant plus que mon apparence ne les effrayaient pas.
De cet embryon de peuple, naquit la civilisation Hilshter, puissante en technologie. Aussi m'employais-je à les prévenir des puissances de l'espace mais rien n'y fit. Quelques années plus tard l'horreur fondit de nouveau et la terreur rugit pendant 10 jours. Mes oreilles résonnent encore des cris de souffrance de mes fils spirituels.
Moi, je me cachais au plus profond de la terre. Encore quelques éons et survint l'âge d'or de la Terre avec son cortège de puissants sorciers, de guerriers à la force incommensurable et ses rois à l'influence sans pareille.
Le royaume de Seth et de l'Atlantide se firent des guerres sans pareilles sous les yeux impassibles de dieux aux noms incroyables, Cthulhu, Cthugha, Yig, Nyarlathotep et d'autres encore plus terribles.
Puis l'axe de la terre se modifia encore. Je vis naître les royaumes de l'hyperborée avec des rois aux noms de guerre, Kull, Cormac Hengle, Killraven. Puis ces jeunes royaumes vieillirent et sombrèrent sous les glaces venant des pôles, le reste vous le connaissez, puisque c'est de votre histoire dont je parle.
Je fus pris au cours des âges hyperboréens et relégué dans cette grotte par de puissants sorciers et cela jusqu'à ce que je reprenne ma forme originelle.
Plutôt que de répandre la mort, je décidais, par mes conseils, de calmer les instincts sanguinaires de mes contemporains.
Mal m'en prenait, car je ne réussissais pas à les en dissuader et même, parfois, ils prenaient un malin plaisir à me montrer les plus effroyables sévices qu'ils pouvaient faire subir à leurs victimes.
Voilà mon histoire, et le pire, c'est que cela risque de durer encore des millénaires.»

ARTICLE TRAITANT DE LA DISPARITION D'UN GROUPE D'ARCHEOLOGUES DANS LE YUCATAN CENTRAL :

Ce texte est un extrait de l'article que les Investigateurs découvriront à leur retour de la Ville Perdue, que ce soit au Mexique (dans ce cas il faudra qu'ils se le fassent traduire) ou à Paris dans les colonnes d'un journal en page 3 avec 1 Jet de Recherche en Bibliothèque.

Extrait d'article

Disparition de l'équipe de l'archéologue Carlos Santers au Yucatan.
Carlos Santers, archéologue et assistant du conservateur de la bibliothèque de Mérida, a disparu avec son équipe au cours d'une prospection dans le centre du Yucatan.
Aux dires de son directeur, le docteur Carlos Santers, était à la recherche d'une ville pré-maya dont lui avaient parlé des Français de passage à Mérida.
Le conservateur nous a informé que ces Français n'étaient pour rien dans cette disparition et, qu'à aucun moment, Santers ne lui avait révélé l'emplacement de cette hypothétique citée perdue.
Une autre énigme : personne ne connaît le nombre exact des participants à cette expédition et encore moins leurs noms.
La police, malgré les recherches effectuées, n'a pu retrouver la moindre trace de la colonne archéologique.
Encore une énigme à l'appui de légende courant sur les ancêtres des Mayas ? Une sombre histoire de drogue ? Ou tout simplement le drame quotidien de la sauvagerie de la jungle.

Ce qui s'est passé

Le docteur Santers, malgré ses affirmations, avait été très impressionné par le cliché de la carte ramené par les Investigateurs et, en y réfléchissant bien, il s'était dit que la découverte d'une cité encore inconnue, d'un âge aussi canonique, pourrait bien le propulser en tête de liste des archéologues mondiaux.
Il chercha dans les rayons de la bibliothèque des références sur l'emplacement de cette ville, mais rien, pas la moindre petite anecdocte sur cette cité perdue.
De plus en plus certain de tenir une découverte sensationnelle, Santers recruta, dans les quartiers pauvres de Mérida, six hommes sans famille ni ami, chômeurs puis il partit avec eux dans la jungle pour y retrouver son El Dorado.
Malgré la chaleur et les animaux sauvages de la jungle, ils arrivèrent dans les marais qui entourent la Cité Perdue, sans trop de déboires.
Le premier drame survint au moment où Santers posait le pied sur le sol meuble de la berge du marais.
Le dernier homme de la colonne fut happé par un énorme crocodile qui le coupa en deux au niveau de l'estomac dans un incroyable craquement d'os et de cris de douleur mêlés.
L'eau boueuse bouillonna quelques minutes, rougit de sang puis se calma pour laisser sur la berge un groupe d'hommes stupéfaits par la soudaineté de l'attaque. Après ce petit moment de flottement, Santers donna l'ordre de départ et la colonne entra dans les ruines du village.
Rapidement, Santers reconnut le caractère incongru de cette ville sans outil ni industrie. Il envoya son groupe jusqu'au cénote et les suivit de loin tout en prenant des notes.
Pendant que ses hommes lançaient des cordes dans le cénote, Santers prenait plusieurs photographies du temple de Cthulhu et du Chac-Mool. Rien que ce Chac-Mool valait le déplacement (au cas ou les Investigateurs l'auraient bougé, les Profonds l'auront remis en place).
Les hommes s'installèrent au village, projetant une descente dans le cénote en scaphandre autonome pour le lendemain.
Au cours de la nuit, un nouvel homme disparut pendant son tour de garde, déchiqueté par une panthère noire.
Les autres retrouvèrent son cadavre à quelques centaines de mètres de là, lacéré et au trois-quarts dévoré par le fauve affamé.
Les quatre hommes restant voulurent mettre les voiles mais les bonnes paroles de Santers et son généreux portefeuille les firent rester un jour de plus... de trop, dans la ville maudite.
Revêtu de son équipement, Santers descendit dans le cénote, notant au passage l'ouverture dans la paroi pour une prochaine recherche.
Tout juste touchait-il l'eau, que déjà, dans la partie immergée du sanctuaire, un petit groupe de Profonds se dirigeait vers la surface de l'oeil de pierre.
Santers plongeait dans l'eau salée pour y découvrir les restes et les bijoux des enfants sacrifiés aux dieux, il n'y découvrit que l'ultime voyage. A peine eut-il aperçu, dans l'eau éclairée par les rayons du soleil tropical, les premiers reflets du trésor, que pour lui l'aventure prenait fin dans une douleur atroce à la jambe droite. Il se retourna et entraperçut, avant de se noyer dans le flot de son propre sang, un paquet d'écailles et de nageoires mêlées tenant dans sa gueule une jambe chaussée d'une palme, couverte d'un reste de combinaison de plongée.
A la surface, les Mexicains, inconscients du drame se déroulant dans les profondeurs marines, s'étaient assis dos contre les arbres de la forêt, pour fumer et discuter de la mort de leurs amis, quand ils entendirent, venant du «cercle nautique», un bruit de bulles et de souffle mêlés.
L'un d'eux se leva pour savoir ce que pouvait bien vouloir Santers. Arrivé auprès du bord du cénote, le Mexicain se figea sur place, ouvrit la bouche pour crier mais jamais sa gorge transpercée par un pieu d'ivoire, ne put exprimer le moindre son.
Le corps du Mexicain bascula dans l'eau salée au grand étonnement de ses amis, sans qu'aucun d'eux ne comprenne la portée de cette scène.
D'un bond, ils furent debout se ruant vers les berges à pic du cénote. Tout en courant, deux d'entre eux ôtaient leur chemise pour plonger récupérer leur ami.
Le premier ne toucha pas l'eau vivant, en pleine course il fut fauché par un couteau lancé avec art, et l'autre ne remonta jamais à la surface. Comme Santers, il eut une jambe avalée par un Profond, et sa montre à 1 dollar partit rejoindre les trésors mayas offerts aux dieux de la mer.
Sur la berge, le troisième et dernier homme se glaça d'horreur devant le visage écailleux aux yeux jaunâtres des Profonds qui le regardaient depuis la surface de l'eau saumâtre. Après un moment de stupeur, l'horreur se changea en panique et tournant les talons, il s'enfuit loin de la ville empruntant sans précaution les marais infestés de crocodiles. Ce sont les sauriens qui bénéficièrent de la chair tendre du Mexicain. Ils ne laissèrent en surface qu'un chapeau de paille rougi, bien vite emporté par un petit vent soufflant au ras de l'eau. Tout redevint calme, pendant que, dans les profondeurs du dédale de cavernes menant à la mer, le festin du Père Dagon et de Mère Hydra se préparait.

L'HISTORIQUE DE LA VILLE PERDUE

(Cette histoire pourra être contée par Xilmalk).

Bien avant la construction des maisons-cellules pour les prêtres des Monstres-Dieux, dans le sous-sol caverneux du centre du Yucatan, une race d'humanoïdes aux pattes fourchues entretenaient dans ces noires grottes une galerie-zoo des formes les plus bizarres et les plus monstrueuses de la création.

De cette race impie, rien ne reste sauf, peut-être, quelques peintures effacées par le temps sur les murs des différents temples du sanctuaire mais les êtres qu'ils entreposaient dans les gigantesques cages d'onyx leur survécurent et, par la sélection naturelle des espèces, les plus vigoureux survécurent jusqu'à l'arrivée du prêtre de Cthulhu.

Le prêtre, grâce à ses pouvoirs, obtint de son dieu bien des avantages et une main d'oeuvre monstrueuse pour construire dans la jungle vénéneuse un temple pour l'y adorer.

Au cours de son errance, il découvrit le cénote d'eau salée, appela les Profonds et leur demanda de l'aide pour réaliser son oeuvre. Bien qu'ils rechignaient à ces basses besognes, les êtres aquatiques l'y aidèrent et, en quelques mois, construisirent un petit temple de 7 m de haut sur une gigantesque plateforme entièrement décorée du monstrueux visage de Tohil.

Dans le sous-sol du temple, le prêtre fit creuser un long couloir débouchant dans une pièce où il façonna de ses mains l'effigie de son dieu tel qu'il le voyait en rêve.

L'oeuvre terminée, il y implanta le parchemin du sort que la déesse Bart avait octroyé à un obscur magicien du nom de Michangy. Il appela les Larves de son dieu, et leur offrit ce sort. De temps en temps, il plongeait dans l'eau saumâtre du cénote pour s'ébattre en accouplement contre nature avec les femelles de la race tritonique.

Malgré ses efforts, il restait seul au milieu des arbres pourrissants de la jungle, n'ayant de compagnie humaine que le court instant séparant l'arrivée d'un être humain capturé par des Profonds et son immolation sur le Chac-Mool du temple de Tohil.

Quelques jours après un petit séisme, le sorcier fut réveillé en pleine nuit par les hurlements lointains d'une troupe d'animaux inconnus.

Ne pouvant fermer l'oeil, il se recueillit en prières et, au petit matin, se dirigea vers la source de ces bruits. Les hurlements semblaient monter du cénote. Dans le fond du puits, une troupe de Profonds le fixaient, le regard affolé et la bouche grande ouverte. Le prêtre plongea dans l'eau salée et inspecta depuis le fond les parois du cénote. Après quelques minutes de recherche, il tomba sur une crevasse perforant horizontalement la paroi du cénote à quelques mètres de la surface noirâtre de l'eau.

Il appela les Profonds, et leur ordonna de creuser un tunnel en suivant la fissure. Ceci fait, il prit le tunnel et déboucha dans une gigantesque cavité sans lumière où régnait l'odeur effroyable de la déchéance et de la pourriture mêlées. Les cris et les hurlements des monstres emplissaient la caverne d'un réseau d'ondes palpables rendant toute communication impossible entre le prêtre et ses alliés aquatiques. Prenant sur lui l'exploration de la grotte, il se fit des torches et allant de cage en cage, il découvrit les monstrueuses créatures prisonnières de cet endroit clos.

A partir de ce moment, tout alla très vite, le grand prêtre ordonna à ses alliés de parcourir la côte est du continent pour lui amener les prêtres adorateurs de Dieux Monstres semblables à ceux prisonniers dans les souterrains. Quelques semaines plus tard, les Profonds revenaient au coeur de la jungle avec 12 prêtres adorateurs de dieux ressemblant à ceux de la caverne. Sur les 12, 5 servirent de repas aux monstres : la vue des Profonds et de leurs dieux tutellaires en chair et en os ayant délabré leurs cerveaux. Les autres tombèrent en admiration béate devant leurs dieux, promirent de rester sur place et de faire venir dans la région leurs tribus et même, d'avertir les autres peuples que les dieux les attendaient en chair et en os dans ce lieu.

Le prêtre de Cthulhu accepta de les recevoir, à la condition que nul être humain, autre que les prêtres des Monstres-Dieux, ne vive en ces lieux et qu'un tribut en jeunes enfants lui soit versé en hommage au premier des Monstres-Dieux, le Grand Cthulhu. L'accord fut scellé et 6 mois plus tard, le sanctuaire tournait à plein rendement avec un jour pour chaque Dieu-Monstre et un sacrifice à Cthulhu par semaine.

Tout ce petit monde vécut ainsi pendant plus de 2 siècles sans anicroche, mais après tout ce temps passé à piller et démunir d'enfants les villages environnants, la matière première des sacrifices se fit rare, obligeant les prêtres à ponctionner leur propre peuple pour respecter la parole donnée au prêtre de Cthulhu.

Cela ne dura pas bien longtemps et une nuit, un gigantesque exode déplaça la population des différents villages d'adorateurs de Monstres-Dieux vers le sud, en direction des Andes. Au matin, les prêtres se dirigèrent vers leur village respectif pour y trouver de nouveaux enfants à offrir à Cthulhu et découvrirent avec horreur la disparition de leurs fidèles. Effrayés par les conséquences de cet acte, ils n'osèrent pas se représenter devant l'actuel représentant du rêveur de «R'Lyeh». Vers midi, le prêtre de Cthulhu s'inquiéta de l'absence de ses condisciples, d'autant plus qu'il avait déjà convoqué pour le festin un groupe assez nombreux de Profonds. Le temps passa, et toujours rien, alors, entrant dans une colère irraisonnée, il se dépensa sans compter, invoquant monstres et larves stellaires pour réduire en cendre les parjures.

Une fois sa monstrueuse armée rassemblée sur le pourtour du cénote sacré, il ordonna l'hallali en un ultime ordre puis, à bout de nerfs et d'épuisement, tomba à terre en hurlant une dernière malédiction. Les monstres rampèrent, s'envolèrent ou marchèrent alors dans toutes directions pour effacer dans le sang l'immonde sacrilège. L'horreur fondit sur les différentes colonnes qui fuyaient loin de la jungle dans un ensemble parfait. L'holocauste fut total et d'une rare violence. Femmes, enfants, vieillards et guerriers, pris de panique à la vue des monstres fondant sur eux, fuirent dans toutes les directions pour être enfin rattrapés et cueillis en pleine course par une mort aux senteurs indicibles. Nombreux furent ceux qui préférèrent mettre fin à leurs jours plutôt que de finir comme leurs amis, hurlant de douleur sous les coups de dents carnassiers de leurs assaillants. Les pères tuèrent leurs enfants en leur fracassant la tête contre les arbres et les mères étranglèrent leur progéniture. La jungle retentissait des gémissements d'agonie de ces êtres au comble de l'horreur.

Après seulement quelques minutes, le silence se fit de nouveau, uniquement entrecoupé de temps à autre par l'horrible bruit de déglutition qu'éructaient les gorges non humaines se rassasiant sans compter de chair tendre.

Après ce repas, tout un chacun regagna son habitat laissant sur place des morceaux d'os rongés et, dans le centre de la péninsule, un village oublié et un sanctuaire où pendant quelque temps des estomacs affamés poussèrent d'horribles gargouillements de famine avant de se taire à tout jamais laissant de nouveau vierge ce pays délivré de l'horreur.

ANNEXE XI

LE PIEGE BOULE

Ce piège est à peu de chose près le même que celui filmé par Spielberg dans «Les aventuriers de l'Arche Perdue». Il s'agit d'une énorme sphère de pierre faisant un peu plus de 4 m de diamètre, roulant sur un plan incliné allant, après 1 km de descente, s'écraser sur la porte de la salle du fond, la scellant pour l'éternité. Ce piège n'est décelable qu'au niveau de la chute des tarentules. Sur le reste du parcours, de fausses parois empêchent toute vision du plan incliné et de la largeur réelle du couloir.
Ce piège se déclenchera lorsque l'un des Investigateurs soulèvera la statuette. C'est le poids de cette oeuvre qui coince, par le truchement de son socle, une corde faite de lianes tressées qui relie par l'intermédiaire de poulies, la cale retenant la boule de pierre à un contrepoids qui, une fois lâché, arrachera celle-ci, et libèrera le piège mortel.
Il y a 10 % de chance pour que ce piège ne fonctionne pas. Une fois le contrepoids largué, les Investigateurs auront 10 secondes pour replacer la statue. S'ils le font, le piège se désamorçera. (Ces 10 secondes devront être comptées en temps réel). Une fois ce délai passé, les personnages entendront un incroyable fracas de pierres brisées venant du couloir et qui se rapproche rapidement d'eux.
Ce bruit est causé par l'effondrement des murs et du plafond qui dissimulaient la rampe de descente, sous le formidable poids de la boule de pierre.

Timing :
- La boule parcourt 1 km avant d'obstruer à tout jamais la salle du temple.
- Il ne sera plus possible aux Investigateurs de s'échapper, après que la boule ait parcouru 800 m. Elle mettra 1 mn en temps réel pour parvenir au point de non retour (800 m). Les Investigateurs ne pourront s'échapper qu'en fonçant tête baissée vers le danger et en passant sous la boule pendant sa descente.

N'oubliez pas! Ce piège est fait pour tuer, n'hésitez pas à décrire dans toute son horreur la fin des personnages coincés sans espoir dans cette pièce au mur peint.
La mort sera lente et douloureuse, mourir de faim n'est pas agréable du tout.

ANNEXE XII

LE PIEGE DES DALLES BLEUES

Le piège ne peut être actionné que par Xilmalk ou par 3 humains ayant une FOR de 16 minimum chacun. Pour l'actionner, il faut baisser les 2 manettes situées de part et d'autre du cercueil (A et B) et enfoncer la pédale C. Les dalles de couleur bleue pivoteront vers le bas, faisant tomber tout ce qui se trouve sur elles vers la nappe de magma en fusion située 10 km plus bas.
Il est bien sûr recommandé au Gardien des Arcanes de se servir de plans et de figurines pour déterminer qui se trouve sur les dalles qui pivotent et qui ne s'y trouve pas.
Xilmalk ne fera fonctionner le piège que s'il ne lui reste que 10 Points de Vie. Les personnages ayant la malchance de se trouver sur les dalles bleues, devront réussir 1 Jet en Sauter pour pouvoir bondir sur une dalle jaune.

Si l'Investigateur réussit son bond :

Faites-lui effectuer un Jet de Chance. S'il est réussi, la personne arrivera à prendre pied sur les dalles jaunes.
Si le Jet est raté, c'est par les mains que l'Investigateur se rattrappera à la dalle jaune. Dans ce cas, 2 solutions:

1/ faire effectuer 1 Jet de FOR/CON du personnage sur la Table de Résistance (FOR en actif). Si le Jet est réussi : le personnage se rétablit. Dans le cas contraire, le personnage devra retirer ce Jet avec un malus de - 4 sur sa FOR. Une fois sa FOR arrivée à 0, il tombera dans la lave.

2/ un personnage peut aider son ami mais ne pourra le faire qu'une fois. Le jet se fera sur la Table de Résistance avec la FOR du personnage qui aide plus la FOR/2 du personnage essayant de s'en sortir en actif contre sa CON. En cas d'échec, le personnage malchanceux tombera vers une mort certaine.

Si l'Investigateur rate son bond

Le personnage plonge dans une chute sans fin vers la masse jaune orangée de la lave en fusion. Il est évident que l'Investigateur mourra brûlé bien avant d'atteindre le magma. Un conseil : avant de déclarer à l'Investigateur qu'il est mort, décrivez-lui la chaleur de plus en plus torride qui, peu à peu le cuit, sa peau qui rougit, qui craquèle, ses cheveux qui s'enflamment comme une torche sous l'effroyable température puis la mort incroyablement douloureuse. Il y prendra beaucoup de plaisir.

MONSTRES ET ANIMAUX

PANTHERES

Toutes les panthères rencontrées dans ce scénario seront identiques

FOR : 20 / CON : 9 / TAI : 15 /POU : 12 /DEX : 25/PdV : 12

Armes :

Morsure : 45 % 1D8+1D6 *
Griffes : 60 % 1D6+1D6 *
Lacération : 80 % 3D6 **

* Une panthère attaque en un round avec une morsure et 2 coups de griffes sur une même personne.

** La panthère lacère systématiquement dès qu'elle mord. Les 2 griffes portent au même round sur la même personne.

SERPENTS

Ils sont de 2 types : (à vous de choisir, sauf pour ceux se trouvant devant le temple de Yig)

L'Anaconda :

FOR : 35/POU : 13/CON : 19/DEX : 30/TAI : 30/PdV : 25

Armes :

Tomber : 50 % 1D10 *
Etouffement : 65 % 3D6+4 **

Compétences :

Se Camoufler : 60 % Déplacement Silencieux : 80 %

* C'est la capacité du serpent de se laisser tomber sur une proie depuis une branche basse.

** Pour se défaire de l'étouffement, il faut réussir 1 Jet sur la Table de Résistance avec la Force du serpent en passif.

Serpent Venimeux :

FOR : 7 / POU : 10 / CON : 13 / DEX : 32/TAI : 1D6 / PdV : 13 + 1D6

Arme :

Morsure : 75 % 1D10+3 *

Le serpent peut être découvert sur 1 Jet de Trouver Objet Caché.
En cas de réussite, l'Investigateur peut éviter la morsure.
Ce type de serpent n'attaque pas sans raison (sauf ceux du temple de Yig).

• La violence du poison se détermine en jetant 2D20 à opposer à la CON du personnage en passif sur la Table de Résistance.

En cas de réussite : il y aura 1/2 Dégâts, cela à chaque tour, tant qu'il ne sera pas fait le Soin d'Empoisonnement. Le venin agira dans les 1D10 rounds.
Un serpent ne mord qu'une fois dangereusement par tour.

SHUB NIGGURATH

FOR : 72/CON : 120/TAI : 120/ NT : 21/POU : 70/DEX : 28/PdV : 145
Déplacement : 15
Armure :
0 régénère de 2 PdV pour 1 Pt de Magie, les armes non magiques ne le touchent pas
Armes :
Tentacules : 100 % attrapent une victime
Piétinement : 75 % 11D6
Morsure : automatique 1D6 FOR par round

Pour le reste, reportez vous page 56 du Livre des Règles.

SOMBRES REJETONS DE SHUB NIGGURATH

Lancez 1D6 et prenez celui correspondant. Répétez l'opération selon le nombre de Rejetons appelés.

	1	2	3	4	5	6
FOR	40	43	46	48	50	54
CON	14	17	19	16	20	24
TAI	40	43	46	33	50	54
INT	10	13	16	18	20	24
POU	13	16	19	23	30	30
DEX	15	16	18	13	18	24
PdV	23	30	33	25	35	40

Armes :
Tentacule : 80 % 4D6+1D3 de force
Armure :
0 les armes à feu font 1Point de Dommage
Si Empalement 2 Point de Dommages
Les fusils de chasse font 2 ou 4 Points de Dommages

Compétences :
discrétion 60 %, Se Cacher dans les bois 80 %

Pour le reste, se reporter aux Règles du jeu page 57.

LES INDIGENES CORDIAUX

Ces Indiens se promènent en groupe de 10 individus armés d'arcs et de sarbacanes. Ils sont en pleine chasse et n'aideront pas les Investigateurs dans une recherche quelconque, sauf en leur indiquant la direction vers laquelle ils se dirigent.
Si les Investigateurs se dirigent vers Kitchatel, ils verront, sur 1 Jet en Psychologie, que les indigènes sont gênés et que pour eux ce nom est signe de terreur.
Il y aura 20 % de chance pour que l'un des chasseurs puisse parler l'espagnol à 30 %. Si aucun des Indiens ne parle la langue de Cervantes, ce sera aux joueurs de faire preuve d'imagination dans les gestes et les mimiques pour se faire comprendre.

En résumé :
- Kitchatel est un lieu tabou pour eux.
- Ils prendront tous les cadeaux faits par les Investigateurs, même les plus insignifiants.
- Si les Investigateurs le veulent, ils pourront dormir dans leur village pour la nuit.
- Les indiens leur donneront 1/4 de leur chasse si les Investigateurs le demandent mais pas plus.

A vous d'imaginer leur village, mais en aucun cas

- **1)** Les Indiens accompagneront les Investigateurs à Kitchatel

- **2)** N'auront de réactions hostiles sans menace de la part des Investigateurs. Si cela se produisait, voyez les compétences des tribus hostiles.

LES MOUSTIQUES

Le nuage de moustiques causera 1D4 Points de Vie à chaque Investigateur qui se trouve sur son chemin.
La surface couverte par le nuage aura une forme cylindrique, ayant un diamètre de 5 m (pour plus de facilité).
Lorsque les Investigateurs sont pris dans ce nuage il y a 15 % de chance pour qu'ils attrapent une maladie du genre Paludisme, Dysenterie ou autres fièvres malignes.
Si les Investigateurs se sont faits vacciner et ont pris leur cachet de quinine quotidien, seul un 00 sur 1D100 leur fera attraper quelque chose.

Pour ce nuage : leur faire effectuer 1 Jet sous la SAN. Le bruit strident des milliers de petites ailes battant à l'unisson et la taille des moustiques leur permettant de se faufiler partout, même dans les yeux, risquent fort de faire perdre son sang-froid à l'Investigateur le plus chevronné.
Si le Jet est raté : perte de 1D4 Points de SAN.

ETRES HOSTILES

Les humains hostiles qui parcourent cette région sont de 4 sortes.
A vous de déterminer, selon l'action précise, lequel de ces groupes vous semble le plus propice à étayer cette partie de l'aventure. Vous pouvez aussi les tirer de manière aléatoire en suivant la table ci-dessous.

Cependant il y a 2 points de détail à préciser :

- a) si les Investigateurs ou les Hommes Serpents ont massacré tous les Nahuas, le choix 1 n'est plus possible.
- b) si les Investigateurs sont suivis par les Nahuas rescapés du massacre, ce même choix 1 est impossible mais la rencontre avec d'autres humains hostiles n'est pas impossible. Dans ce cas, les Nahuas aideront les ennemis des Investigateurs sans se faire voir ni connaître.

Table sur 1D4.
1/ Les Nahuas
2/ Les cannibales
3/ Les trafiquants de drogue
4/ Une cérémonie d'initiation

1/ Les Nahuas :

Si les Investigateurs les rencontrent, c'est que les guerriers étaient partis à la chasse. Dans ce cas, les Nahuas chercheront à prendre les Investigateurs vivants pour les ramener à leur sorcier.
Les guerriers Nahuas sont décrits dans la liste de PNJ.

2/ Les cannibales (voir liste des PnJs) :

Ce sont de fiers guerriers couverts de tatouages tribaux de couleur bleue et verte, pour qui manger le coeur et le sexe de leurs ennemis procure courage et vigueur.
Ces guerriers ne se battront pas à mort et rompront le combat dès le décès de 2 d'entre eux ou à la perte des 2/3 de leurs PdV. Il y aura 10 cannibales.

3/ Les trafiquants de drogue (voir liste des PnJs) :

Ils traversent la jungle pour éviter d'être repérés par la police, et redoutent les curieux qui pourraient les «balancer».
Eux ne se battront pas non plus jusqu'à la mort mais s'ils prennent un tant soit peu le dessus, ils n'abandonneront pas. La mort de 5 d'entre eux les fera fuir en laissant sur place leurs mulets chargés de drogue.
La discussion sera possible avec ces trafiquants mais il vaudrait mieux (si cela advient) que cela se fasse sans jet de dés.
Les trafiquants seront vus par les Investigateurs sous la forme de sorte «d'Indiana Jones» avec chapeau et pistolet parcourant la jungle avec des mulets.
Ces malfrats n'attaqueront pas les Investigateurs si ces derniers ne s'intéressent pas aux ballots transportés par les ânes ou s'ils disent juste un petit bonjour en passant.
En cas de discussion un peu plus poussée, il faudra que vous

décidiez si les trafiquants lancent des tueurs (indigènes de leur suite) sur le dos des Investigateurs.
Dans ce cas, les tueurs ne se serviront que de leurs fusils et rompront le combat s'il devient trop ardu pour eux. N'étant que des sous-fifres, ils ne risqueront pas leur peau pour une hypothétique gloire individuelle ou une rallonge sur la paye.
Au cas où les Investigateurs feraient des prisonniers, les Indiens joueront les «idiots du village» et parleront dans leur dialecte, quant aux trafiquants, ils chercheront à s'évader et les seules paroles qu'ils diront seront de déclarer qu'ils ne parleront qu'en présence de leur avocat et que c'est une détention arbitraire contre les droits de l'homme. Ils iront même jusqu'à proposer 1.000 dollars pour qu'on les laisse fuir.

4/ Une cérémonie d'initiation :

Les Investigateurs se verront barrer le chemin par 5 guerriers (voir PnJ) uniquement vêtus d'un pagne de toile.
Sur la demande (gestuelle) des Indiens, il leur faudra rester sur place pendant 3 heures (pas de rencontre pendant ces 3 heures) avant de reprendre leur chemin.
Toute tentative de passage en direct ou en contournant par les bois, sera punie de mort.
Si les personnages restent sur place, les indigènes ne leur feront rien et même se transformeront en Indiens cordiaux. ***(Voir Monstres et Animaux).***

Explication : La cérémonie d'initiation au rang de guerrier est très secrète et ne doit être vue et entendue que d'humains ayant eux-mêmes été initiés.
Voir ou entendre cette cérémonie risque de dévoiler à des profanes les secret immémoriaux de la tribu et de lui faire perdre son âme.

LES MAIGRES BETES DE LA NUIT DE CHICHEN ITZA

N°	FOR	TAI	CON	INT	POU	DEX	PdV
1	10	14	11	3	10	13	13
2	12	15	14	4	13	16	15
3	18	24	18	6	18	18	22
4	15	17	15	4	14	16	16

Armes	**% Att**
Prise	30%
Titillation	30%

Pour plus de détails, voir Livre des Règles page 47/48.

Compétences : Discrétion 90 %, Se Cacher 90 %
SAN : 1D6 ou rien.

LES HOMMES SERPENTS DE CHICHEN ITZA

Homme Serpent N° 3

a) Sous forme serpentine
FOR : 12/CON : 12/TAI : 15/INT : 17/POU : 21/DEX : 13/PdV : 14 / Points de Magie : 21/DEPLACEMENT : 9
Armes :

Type	**%**	**Dommages**
Morsures	45	1D8+13 par le poison
Poignard	40	1D6+1D4

b) Sous forme humaine
NOM : Juan Carlos
FOR : 15/CON : 13/TAI : 16/INT : 17/POU : 21/DEX : 14/APP : 11
PdV : 15/Points de Magie : 21/DEPLACEMENT : 8
Bonus aux Dommages : + 1D4
Armes :

Type	**%**	**Dommages**
Machette	50	1D6+1D4
Fusil	70	1D10
Couteau	45	1D6+1D4

Le nom de l'Homme Serpent pour le reste de cette partie de l'aventure sera celui de l'un des hommes de mains recrutés par les autres hommes, s'il y en a évidemment.

Homme Serpent N° 4

a) Sous forme serpentine
FOR : 14 / CON : 13 / TAI : 15 / INT : 18 / POU : 20 / DEX : 14
PdV : 14 / Points de Magie : 20 / DEPLACEMENT : 8
Armes :

Type	**%**	**Dommages**
Morsure	50	1D8+13 par le poison
Poignard	50	1D6

b) Sous forme humaine
NOM : Maximilien Chizalt
FOR : 14 / CON : 13 / TAI : 16 / INT : 18 / POU : 20 / DEX : 15
APP : 15 / PdV : 15 / Point s de Magie : 20 / DEPLACEMENT : 9
Bonus aux Dommages : +1D4
Armes :

Type	**%**	**Dommages**
Cran d'arret	70	1D4+1D4
Pistolet	50	1D6
Fusil	65	1D10

Ces Hommes Serpents ne seront pas véritablement dangereux pour les Investigateurs d'autant plus, qu'une fois réveillés par leurs amis, ils partiront soit pour le Tibet soit pour l'Ile du Pacifique.

Les Sorts :

1/ Création d'un Portail
2/ Créer un Zombi **
3/ Créer la Potion de Jouvence *
4/ Contacter Yig
5/ Se métamorphoser *
6/ Altération physique de Gorgaroth **
7/ Hypnotisme **
8/ Voler la Vie ***
9/ La Poigne de Nyoghta **

* Nouveaux sorts (voir 1er scénario)
** Sort des Masques de Nyarlathotep
*** Sort des Ombres de Yog-Sothoth

Les Hommes Serpents se promèneront sans serpent de compagnie et auront le même type de réaction que les 2 du 1er scénario.

HOMMES SERPENTS DU SANCTUAIRE

Ces Hommes Serpents ne seront jamais vus par les Investigateurs sous forme humaine.

Homme Serpent N°5

FOR : 15 / CON : 13 / TAIL : 15 / INT : 18 / POU : 21 / DEX : 16
PdV : 14 / PdM : 21 / DEPLACEMENT : 8

Armes :	**% attaque**	**Dommages**
Morsure	45 %	1D8+13 de poison
Poignard	40 %	1D6
Lance	30 %	1D8

Homme Serpent N°6

FOR : 16 / CON : 14 / TAIL : 15 / INT : 13 / POU : 15 / DEX : 18
PdV : 15 / PdM : 15 / DEPLACEMENT : 9

Armes :	**% attaque**	**Dommages**
Morsure	50 %	1D8+13
Poignard	50 %	1D6
Arc	45 %	1D6

Les Sorts : Ces Hommes Serpents ont les mêmes sorts que les autres plus le sort Lire le Passé (voir Nouveaux Sorts)

LE VAMPIRE STELLAIRE

FOR : 30 / CON : 15 / TAIL : 30 / INT : 15 / POU : 15 / DEX : 7
PdV : 23 / DEPLACEMENT : 6/9 EN VOLANT

Armes :	**% attaque**	**Dommages**
Serres	40 %	1D6+3D6
Morsures	80 %	1D6+absorption de force

Armure : 4 Points de cuir + invisibilité
SAN : 1D10 ou 1

LES SORTS : Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth.
Pour plus de détails voir page 59 du Livre des Règles.

LES TARENTULES

Elles sont toutes identiques.

FOR : 5 / TAIL : 4 / PdV : 5

Armes :	% attaque	**Dommages**
Tomber	60 %	RIEN
Morsures	85 %	VOIR CI-DESSOUS. PUISSANCE 15

Armure, SAN et Sorts: RIEN

La tarentule, quand elle tombe sur une proie, cherche l'endroit le plus tendre pour mordre ou une poche pour s'y blottir.
Elle mettra environ 45 secondes à trouver la chair où elle pourra enfoncer ses crochets avec volupté.
Le venin de la tarentule n'est pas mortel (à petites doses) mais il a la possibilité de paralyser (sur un Jet entre 00 et 05 %) ou de faire baisser la CON d'une personne et ses Points de Vie par la même occasion.

Pour déterminer si la morsure est efficace, il faudra faire 1 Jet sur la Table de Résistance avec la CON de l'Investigateur en passif et la puissance du venin en actif (15).
Si le Jet est raté : la personne perdra 1D6 Points de CON et 1D3 Points de Vie.

Sur un Jet entre 95% et 00%, elle perdra 6 Points de CON, sera paralysée pour 1D6 tours et perdra 3 Points de Vie.
Avoir résisté à une morsure ne protège pas d'une autre.
La paralysie peut être enraillée de 1D4 tours avec 1 Jet réussi de Soigner Empoisonnement.
Si le Jet sur la Table de Résistance est réussi, l'Investigateur résiste au poison.

Pour se débarrasser d'une tarentule montant chercher de la chair fraîche, il suffira à l'Investigateur d'une pichenette pour la faire tomber. Evidemment il faudra que l'Investigateur réussisse 1 Jet sous 5 fois sa DEX. Dans le cas contraire la tarentule essaiera de mordre.

LA LARVE STELLAIRE DE CTHULHU

FOR: 80 / CON : 65 / TAIL : 30 / INT : 23 / POU : 22
PdV : 48 / DEPLACEMENT : 20/20 en nageant

Armes	**% attaque**	**Dommages**
Tentacules	80 %	10D3
Pattes	80 %	9D6

Armure : 10 Points de Protection. Les larves régénèrent de 3 points par round.
SAN : 1D20 ou 1D6
Les Sorts :
La Larve connaît 6 sorts :

Flétrissement
Contacter Cthulhu
Contacter des Profonds
Les griffes de Michangy *
Destruction de l'Esprit **
Création d'un Portail

* nouveau sort
** sort du scénario «Les Ombres de Yog-Sothoth». Ces sorts sont décrits dans le paragraphe «les Sorts du scénario».

Réactions de la Larve Stellaire

Quand elle arrive, la Larve Stellaire de Cthulhu est d'une humeur massacrante. Non seulement elle a été dérangée, mais en plus, elle a été obligée de créer un Portail pour pouvoir répondre à l'Appel.

Autre problème : s'il y a encore le plancher, celui-ci se brisera et choira vers les pieux ce qui la blessera cruellement. (La Larve subira des Points de Dommages).
Les réactions de la Larve sont d'une violence inouie. Se servant de ses tentacules et de ses pattes pour broyer les imprudents, elle ne se retirera qu'à la mort de tous les Investigateurs. Vu sa taille, il y aura 65 % de chance par round pour qu'elle fasse tomber la statue qui déclenchera le piège.
La Larve lancera aussi ses sorts d'attaque et, si elle se sent trop faible, appelera les Profonds du cénote voisin à sa rescousse. ***(Pour les Profonds, voir plus loin).***
Une fois le carnage terminé, elle repartira par le portail.
Si l'un des Investigateurs passe le Portail, il se retrouvera dans une pièce ayant de forts relents de poisson. Face à lui, un peu plus de 50 Profonds armés de massues, se léchant les babines à l'idée d'un Investigateur bouilli aux algues.
Si celui qui a convoqué la Larve n'arrive pas à la contrôler, tout le monde sera massacré dans des flots de sang et de viscères arrachées.

PERE DAGON & MERE HYDRA

Pour plus de détails, voir Règles page n° 52.

FOR : 52 / CON : 50 / TAIL : 60 / INT : 21 / POU : 30 / DEX : 20
PdV : 25 / DEPLACEMENT : 10

Armes	**% attaque**	**Dommages**
Griffes	80	1D8+1D8

Armure : 6 Points de Peau
Les Sorts : Tous les sorts d'invocation et de contrôle des races inférieures du Mythe
SAN : 1D10 ou rien

LES PROFONDS

Les Profonds du cénote sont l'élite de cette race.
Chargés de l'entretien du palais «d'été» de Père Dagon et Mère Hydra, ils sont jaloux de leur tranquillité et de leurs trésors. Ils attaqueront toute personne non membre du culte de Cthulhu dont ils sentiront la présence.
Les Profonds ne vont jamais dans la ville souterraine, car les relents des anciens Monstres Dieux habitant le sanctuaire les incommodent.
Malgré tout, s'ils piègent les Investigateurs dans le sanctuaire, ils resteront dans le goulet menant à la ville pour rétracter l'échelle pendant que les pauvres Investigateurs seront en train de la monter.
Les Profonds ont tous, à la base, les mêmes caractéristiques. Vous pouvez bien entendu les baisser si vous trouvez ces Profonds trop puissants.
Pour plus de détails, voir Règles page 54 et 55.

FOR : 21 / CON : 18 / TAIL : 20 / INT : 15 / POU : 16 / DEX : 15
PdV : 16 / DEPLACEMENT : 8/10 EN NAGEANT
Armes :

	% attaque	**Dommages**
Pattes	45	1D6+1D6
Tridents	30	1D6+1+1D6
Massue	30	1D8+1D6

Armure : 1 Point d'Ecailles
Les Sorts : Appel de Cthulhu
Flétrissement
Destruction de l'Esprit
SAN : 1D6 ou rien



LA CREATURE INFORME (NOUVELLE CREATURE)

Description:

«Dans la lueur blafarde des globes lumineux du sanctuaire, la chose informe reposait sur son tapis de fiente jaunâtre.
Son corps gélatineux, noirâtre veiné de mauve tremblait au rythme d'hideux frémissements modifiant sa forme sans aucune pause.
La créature semblait immobile mais à son sommet, au moment où nous avions défoncé la porte d'émeraude, une paire d'éclats lumineux apparut pendant qu'elle se dirigeait vers nous en poussant des cris ressemblant étonnamment à des vagissements d'enfants affamés».

(Journal intime d'Albert Chateau Dupont)

Notes:

La Créature Informe vient d'une planète aujourd'hui détruite de la galaxie M51, il y a de ça plusieurs millions d'années.
Elle n'a pas de nom et elle est la dernière de sa race.
Elle est arrivée sur terre, accrochée à un astéroïde dérivant dans l'espace, après la destruction de sa planète.
La Créature attaque ses proies en sautant sur elles puis les phagocyte grâce à l'acide qu'elle sécrète.
Si on la touche, son acide brûlera ce qui sera à son contact.
La personne phagocytée, mourra dans d'atroces souffrances si elle ne se défait pas de la Créature (1 Jet FOR/FOR sur la Table de Résistance). La sécrétion de la Chose, quoique très violente, n'attaque les éléments à son contact que sur une épaisseur de 2 mm, ce qui fait que le pauvre être sera pelé par petites couches, comme un oignon, avant de mourir.
Une fois sa victime dissoute, la Créature ne laissera sur place qu'un petit tas d'os, tout ce qui est en métal, les poils et les cheveux.
Pour être rassasiée, la Créature devra dévorer un ensemble de nourritures correspondant à une TAI de 70, après quoi elle retombera en catalepsie pour une semaine, au minimum, ou pour des milliers d'années, si aucune source de nourriture ne se présente à sa portée.

La Créature est aveugle et détecte ses proies grâce à la chaleur qu'elles dégagent. C'est pourquoi, elle ne les décèle pas avant qu'elles aient franchi la porte d'émeraude.
La chose se déplace par bonds successifs tout en modifiant sa forme.
Une fois sur sa victime, la Créature ne bougera plus tant qu'il restera quelque chose à manger.
Elle ne phagocyte que des corps vivants.

FOR : 19 / CON : 30 / TAI : 20 / INT : 11 / POU : 16 / DEX : 28
PdV : 25 / Déplacement : 20

Armes	**%**	**Dommages**
Saut	70	Nul : La gélatine se creuse selon la forme de la proie
Acide	100	1D4 tous les 2 rounds par brûlures

Armure : Aucune mais les projectiles à base de pierre, plomb ou fer ne lui font que 1/4 de dégâts.
De plus la Créature régénère de 1 Point de Vie pour 2 Points de Vie qu'elle phagocyte.
Elle ne supporte pas le sable qui, à son contact, se transforme en verre. C'est la seule chose avec l'émeraude qu'elle ne peut traverser.
Le sable,(environ 1 kg), lui cause 1D8 points de Dommages.

Les Sorts : La créature ne connaît qu'un sort:
Création d'un Portail, mais elle ne peut s'en servir qu'au cas où une personne l'appelle grâce au sort «Appel de la Créature Informe»
(voir liste des sorts).

SAN : Voir la Créature Informe coûte 0/1D6 Points de Vie.

LES VAMPIRES DE FEU

Pour plus de détails, voir le livre de Règles, pages 58 et 59.

Les vampires emprisonnés par les 3 mages sont tous de même nature. Ils sont au nombre de 30, répartis de part et d'autre du temple de Xilmalk.

CON : 10/TAI : 1/INT : 15/POU : 14/DEX : 20/PdV : 7/Déplacement : 11

Armes	**%**	**Dommages**
Toucher	85	2D6 par brûlure + absorption de Points de Magie 1D10 si le vampire réussit 1 Jet MAG/MAG sur la Table de Résistance.

Armure : Aucune mais les balles ne peuvent les blesser.
L'eau leur cause 1 Point de Dommage pour deux litres d'eau, 1 extincteur 1D6 et 1 seau de sable 1D3.

Aucun effet sur la **SAN**, ni de **Sort.**

Le système d'éclairage du sanctuaire :

Dans les âges où le sanctuaire n'était que le zoo d'une race oubliée depuis la nuit des temps, les gardiens du parc avaient d'énormes problèmes pour éclairer la gigantesque salle où de nombreux êtres de leur peuple venaient se repaître de la vue du repas des monstres ou chercher, auprès de différents augures, une solution à leurs problèmes métaphysiques.
Après avoir pris conseil auprès du conservateur, ils allèrent voir les sages du village et leur demandèrent d'inventer un système d'éclairage leur permettant de ne plus avoir à s'en occuper afin de disposer de plus de temps à consacrer aux monstres.
Les sages acceptèrent à la condition que Xilmalk ne serve qu'eux et leurs descendants. Après, libre à lui de faire ce qu'il voudrait.
Le prix était très élevé, car Xilmalk restait l'attraction la plus courue, après le repas de pré-humains servi au Tyranosaure.
Malgré cela, les gardiens et le conservateur acceptèrent.
Trois des sages les plus puissants se réunirent sur le plateau surmontant le sanctuaire et prièrent 20 jours durant pour faire venir et emprisonner, dans des cages de milissium, les 30 Vampires de Feu. Ce travail effectué, ils reprirent leurs incantations pour renvoyer chez lui Cthugha, venu voir qui pouvait bien s'en prendre à ses serviteurs.
Le combat, mené de très loin, laissa sur le plateau venteux le cadavre de deux des sages.
Le dernier d'entre eux enferma les 30 Vampires dans les ailes du temple de Xilmalk, construites à cette intention, puis, les relia à un réseau de tubes et de globes remplis d'un gaz tiré des viscères macérées de Taiphodons des profondeurs.

Il brancha le tout et, par un jeu d'aimants, fit en sorte que lorsque l'on pressait sur un bouton placé au pied du temple, une plaque d'isolant s'escamotait pour que la chaleur dégagée par les Vampires de Feu en colère se communique au gaz et le rende incandescent.
Bien plus tard, quand le premier prêtre de Cthulhu découvrit le sanctuaire, il trouva l'interrupteur et, après une étude du système, le reproduit et l'installa sous l'échelle permettant l'accès à la grotte.

LA PLANTE VIVANTE DE LA VILLE PERDUE

Description :

Cet être végétal fait partie d'une sous-race d'orchidées disparue de nos jours.
Elle se présente sous la forme d'une fleur unique, de couleur noire aux reflets bleus, ayant de gigantesques pétales formant une corolle de 10 mètres de diamètre entourant une bouche aux lèvres pulpeuses et rouges comme l'étaient celles de Marylin.
La fleur est juchée sur un tronc de couleur vert vif qui, malgré son étonnant diamètre (2,5 m), ploie à la manière d'un roseau sous le vent. Cette tige fait 15 m.
De la base de la fleur, de longs serpentins végétaux larges de 20 cm tombent vers le sol d'où ils courent sur une distance de 10m.
La fleur exhale un parfum entêtant où se mêlent l'odeur putride des cadavres en décomposition et la lourde senteur des plantes exotiques.

Caractéristiques:
FOR : 25 / CON : 30 / TAI : 39 / INT : 1 / POU : 5/ DEX : 13
PdV : 35 / Déplacement : 0

Armes	**%**	**Dommages**
Filaments (1D10)	70 % ou automatique*	1D8 + 3D6 par filaments
Morsures	100 %	3D10 si filaments réussi
Voix	Spécial	

* les 70 % sont effectifs si la personne se trouve dans un rayon de 30 m autour de la fleur et que la victime n'a pas été fascinée par la voix.

La voix : la fleur vivante a dans sa corolle des cordes vocales d'une extrême finesse produisant des sons mélodieux

comme l'étaient ceux des sirènes. La plante, grâce à cette voix sans égale, fascine ses victimes et les fait venir à elle.
La fascination opère si 1 Jet sur la Table de Résistance est raté avec le POU de l'Investigateur en passif et 20 en actif pour la plante.

L'attaque : La fascination cesse d'opérer au moment même où l'Investigateur est capturé par les filaments de la plante.
Pour s'en défaire, il faudra que l'Investigateur fasciné réussisse 1 Jet FOR/FOR sur la Table de Résistance.

A/ La plante soulève l'Investigateur à la verticale de sa bouche dès que sa prise est effectuée. De ce fait, la proie se retrouve à 15 m de hauteur et, si elle réussit à se libérer de ses liens, elle chutera d'autant.

B/ La fleur n'attaque qu'un Investigateur à la fois même si il y a d'autres êtres fascinés attendant d'être mangés à son pied. Elle prendra sa victime avec 1D10 filaments.

C/ Pour sortir de sa fascination un Investigateur charmé, il suffit de le bousculer assez violemment.

Armures : La plante a une tige très résistante qui absorbe 1D4+2 Points de Dommage, mais sa fleur et sa bouche n'ont pas de protection.
Sort : Aucun si ce n'est sa voix (voir ci-dessus)
SAN : Voir cette gigantesque plante prendre vie et dévorer sans complexe des êtres humains coûte 1D8 Points de SAN si le Jet est raté ou 1 Point dans le cas contraire.

Histoire rapide de la création de la plante:

Cette plante vivante est la seule invention des anciens maîtres du sanctuaire.
Elle fut crée par un scientifique pervers qui adorait le chant et les fleurs mais qui n'avait pas le temps matériel de s'occuper de son jardin.
Par une nuit où les deux satellites terrestres se trouvaient en conjonction, le sorcier parcourut la forêt avoisinante à la recherche d'une fleur d'une rare noirceur se nourissant d'insectes et de mollusques en tombant de sa branche pour fondre sur ses victimes.
A cette époque, la fleur ne faisait que 30 cm de diamètre et était assez courante sous ces latitudes, si ce n'était sa noirceur peu commune.
Une fois l'objet de ses recherches entre ses mains, l'homme retourna chez lui et replanta la plante dans le cerveau encore palpitant d'un sous-être anthropoïde trépané à cet effet.
Le scientifique laissa croître la plante qui, petit à petit, absorbait les chairs et les fluides de son terreau vivant.
Jour après jour, le scientifique prenait 5 mn de son temps pour changer de crâne la plante qui, après quelques semaines seulement, avait atteint la taille de 2 m et dévorait trois sous-hommes par jour.
Trouvant que la trépanation de 3 sous-hommes par jour était une énorme perte de temps et voulant poursuivre plus avant cette fascinante expérience, le savant fit savoir autour de lui qu'il ne pourrait recevoir ni donner de cours pendant deux jours. Il s'enferma avec sa fleur et une sirène animale de l'île de Malachist dans son laboratoire et entreprit la greffe de différents organes de l'être aquatique sur sa plante.
Au matin du 3ème jour, un effroyable cri jaillit de son antre. Le savant devenait la première victime de la plante sirène.
Dans sa vénération pour la musique, il avait pendant quelques heures affiné les cordes vocales de la sirène de Malachist pour qu'elles ne génèrent plus que des sons divins, et dans la bouche pulpeuse de sa créature, il avait installé la mâchoire acérée d'un Téchniradon terrestre pour qu'elle puisse, tout à loisir, dévorer ses repas.
Son travail achevé, il enleva les bandages de la fleur et s'installa dans son fauteuil en attendant que sa création lui susurre de douces mélopées.
Son attente ne dura pas longtemps, car la fleur affamée appela de sa douce voix son premier repas. Le scientifique béat d'admiration courut embrasser les lèvres purpurines, et au comble de l'horreur, émergea de son coma au moment où son avant-bras disparaissait dans un bruit d'os broyés entre les lèvres pulpeuses de l'orchidée.
Enfermer la plante du scientifique dans une cage ne fut pas chose facile pour les autres membres de la communauté. En quelques heures seulement, 15 êtres disparurent entre les lèvres charnues de la plante.
Depuis, elle vit dans sa cage insonorisée attendant de dévorer quiconque sera victime de sa voix de sirène.



LE MONSTRE DIEU DE LA VILLE PERDUE: Xilmalk

L'histoire de Xilmalk est décrite dans l'Annexe XIII.

Description :

Dans son état actuel, Xilmalk ressemble à un gigantesque crapaud de couleur violine, tâcheté de pustules vertes et jaunes.
Il progresse par bonds successifs sur ses pattes antérieures sans se servir de ses pattes supérieures.
Quand il marche de cette façon, son allure est maladive mais, en cas d'urgence il peut faire des bonds fabuleux dépassant les 100 mètres.
Son corps est dépourvu de toute pilosité et semble entouré d'un halo de couleur sale. Quand il parle, son haleine est fétide et son souffle glacé.
Sa bouche démesurée semble partager son pantagruélique visage en deux parties distinctes. Dans le gouffre béant laissé par ses deux lèvres largement écartées, les Investigateurs découvriront un palais de couleur verdâtre, ceint d'une double rangée de dents noirâtres longues de dix centimètres disposées de manière anarchique.
Ses pattes de devant sont articulées en quatre endroits répartis irrégulièrement sur toute leur longueur. Ses membres sont terminés par un embryon de main préhensile à quatre doigts armés de griffes acérées aux reflets métalliques.
Avant de se faire comprendre, Xilmalk parlera aux Investigateurs dans une langue musicale avec de curieux accents rauques en fin de phrases.
Une chose adoucit cette vision cauchemardesque, ce sont les trois yeux d'un bleu d'une pureté sans égale, empreints d'une grande douceur, qui illuminent son visage.

Caractéristiques:
FOR : 60 / CON : 75 / TAI : 25 / INT : 22 / POU : 70 / DEX : 13
PdV : 50 / Déplacement : 3/100 en cas de panique

Armes	%	Dommages
Griffes	55	1D8+1D8 *
Morsure	40	1D10+3 *

* Malgré sa faible DEX, Xilmalk tape 2 fois par round avec ses griffes ou, une fois en mordant.
* Une fois que l'un des Investigateurs a été mordu par Xilmalk, il faudra tirer 1 Jet de CON/17 sur la Table de Résistance. La morsure de Xilmalk est empoisonnée. Si le Jet est raté, le personnage perdra 1D6 Points de Vie par round. (1 Jet de Soin d'Empoisonnement)

Sorts :
Xilmalk connaît tous les sorts de contact, de contrôle des serviteurs mineurs et majeurs du culte mais refusera de s'en servir. De plus il connaît les sorts suivants :

Contacter Nodens	Résurrection
Le Signe des Anciens	Création de Portail
Flétrissement	Le Bouclier de Denisius *
Le Signe de Voor	Destruction de l'esprit **
Créer une Fenêtre	Domination **
Guérison	Installer la Peur **

* Nouveaux sorts
** Sorts décrits dans les «Fragments d'Epouvante»

Compétences:
Mythe de Cthulhu : 60 % / Linguistique : 85 %/Lire, Ecrire, Parler la langue des Grands Anciens : 65 %/Astronomie : 90 % / Histoire : 75 %/ Premiers soins : 70 % /Soigner un Empoisonnement : 55 % / Esquiver : 26 %/Soigner une Maladie : 60 %

Armure :
Xilmalk a 4 Points de Protection grâce à une peau épaisse comme celle d'un éléphant.
SAN :
Voir Xilmalk coûte 1D8+1 Points de SAN si le Jet est raté et 2 Points en cas de réussite.
Si le Jet est réussi, les Investigateurs remarqueront le regard rempli de douceur et de compassion de cette créature.
C'est aux Investigateurs de savoir ce qu'ils doivent faire, face à ce monstre aux yeux si sympatiques.

Réaction de Xilmalk :

Comme il est écrit dans le scénario, Xilmalk n'attaquera pas les Investigateurs en premier, mais avancera vers eux de sa démarche malhabile en écartant les bras dans un geste de bienvenue.

Le Monstre-Dieu acceptera de subir 30 Points de Dommages avant de se défendre et de taper sur ses agresseurs.

Avant ces 30 points, Xilmalk restera les bras en croix parlant doucement dans la langue chantante et rauque des anciens maîtres de la Ville Perdue, en essayant de les calmer.

Quand il ne lui restera plus que 10 Points de Vie, il se servira du Bouclier de Denisius pour rejoindre son cercueil de cristal et actionner le piège des dalles bleues.

Si ses Points de Vie tombent à zéro, son enveloppe charnelle s'enflammera et des volutes de fumée à l'odeur écoeurante réintègreront le cercueil où, petit à petit, Xilmalk se reformera en commençant par le centre du corps. Les Investigateurs pourront ainsi assister à la reconstitution des entrailles et viscère, puis à celle des trois coeurs, des branchies, du squelette et du reste. Après cette régénération, qui durera à peine 5 minutes, Xilmalk restera immobile pendant 20 minutes avant de reprendre conscience, d'observer les Investigateurs dans leur progression, le temps de récupérer 20 Points de Vie à raison d'un point toutes les 2 minutes.

Après ça, il ressortira de son cercueil et essaiera de nouveau de lier connaissance.

Xilmalk tentera deux fois cette approche. S'il échoue à chaque fois, il tuera les Investigateurs sans faillir mais avec regret.

Si les personnages se rendent à la raison, Xilmalk les soignera et même ressuscitera les Investigateurs qu'il aurait pu tuer pendant le combat et cela tant qu'il lui restera au moins 1 Point de Magie, après quoi il se reposera assez de temps pour continuer de faire revenir à la vie ses victimes.

Assister à la reconstitution du corps de Xilmalk coûtera : 1D10 + 4 Points de SAN si le Jet de SAN est raté et seulement 4 Points dans le cas contraire.

LE MORT-VIVANT DE KITCHATEL

Le Zombi de Kitchatel, malgré son âge millénaire, est dans un état de conservation admirable et ses possibilités sont au maximum de ce qu'elles peuvent être (voir Guide des Années 20 page 30).

Description :

Le prêtre guerrier dont le corps a servi pour faire ce mort-vivant, était de taille et de musculature impressionnantes.
Son aspect n'est pas vraiment humain et il est revêtu d'une armure de cuir de Mestraton de couleur verte. Son visage est bouffi d'humeur grisâtre.

Caractéristiques:
FOR : 27 / CON : 27 / TAI : 17 / POU : 1 / DEX : 12
MOUVEMENT : 6 / PdV : 27 / BaD : +2D6

Armes :	**type**	**Attaque**	**Dommages**
	Lance de pierre	60 %	1D8+1 peut empaler

Armure :
7 points grâce à l'armure de cuir de Mestraton.
L'armure en raison de son âge, ne protège des Points de Dommages que 3 fois, après quoi elle tombe. Utilisez la Table d'allocation des Dommages.
L'armure ne protège que le ventre et la poitrine.
SAN : Perte de 1D8 Points de SAN si le Jet est raté, rien s'il est réussi.

Le Zombi défend le temple contre tout intrus non membre du village jusqu'à la totale destruction de l'un des deux partis.

LISTE ET CONTENU DES LIVRES UTILISÉS DANS LE SCÉNARIO "LE VENIN DU YUCATAN"

Livre n° : 1

Nom : **Kiktal Miskalt**
Auteur : ?
Langue : Espagnol dégénéré
Editeur : ?
Année : vers 1560
+ au Savoir :15%
Multipl. de Sorts : 3
Effet sur la SAN : 1D10+2

SORTS CONTENUS

1 - Invoquer un Vampire Stellaire
2 - Invoquer un Vampire de Feu
3 - Appeler Cthugha

Ce livre est une compilation de l'interprétation des nombreux fragments de tesson de poteries sacrées trouvés par un vieux prêtre maya converti au christianisme par les conquistadors venus d'Espagne.
Malgré son état très délabré c'est le plus récent de tous les ouvrages réunis dans la gigantesque bibliothèque de Xilmalk.
Cette compilation, outre les sorts qu'elle contient, raconte en détail l'histoire de la Ville Perdue.

Pour lire ce livre il faudra tirer 1 Jet sous Lire & Ecrire l'Espagnol - 40 %.
Un mexicain peu lettré aura un malus de 35 % alors qu'une personne maîtrisant parfaitement cette langue n'aura qu'un handicap de 30 %.

Le vieux prêtre maya fit recopier sa traduction par cinq de ses élèves. Dans son innocence, il offrit toutes les copies aux dirigeants du saint office mexicain. En voyant les horreurs impies décrites dans ces livres, les prêtres venus d'Espagne firent brûler tous les exemplaires du Kiktal Miskalt y mêlant, sans autre forme de procès, le prêtre maya et tous les disciples ayant touché peu ou prou à la recopie des écrits maudits.
Dans leur hâte de détruire toutes traces de ce livre, les Espagnols oublièrent l'une des femmes du prêtre qui était allée dans le sud visiter sa mère mourante. La femme, prévenue par des amis, se réfugia dans sa tribu en emportant les écrits manuscrits de son mari.
Au cours des 3 années qui suivirent, la femme ne quitta pas les documents. Mais le temps passant, la nature reprit ses droits et la femme encore jeune prit mari et se désintéressa du manuscrit.
A sa mort, son fils fouillant dans le coffre de sa mère découvrit les feuillets du vieux Maya.
Il parcourut les traductions avec frénésie, puis décida de découvrir le site de la ville cachée. Le malheureux n'eut pas plus de chance qu'en auront les membres de l'expédition de l'assistant de la bibliothèque de Mérida (si ils cherchent la ville), car il tomba dans le cénote et fut dévoré par les Profonds. Père Dragon se trouvant sur les lieux, décida de mettre le manuscrit dans la bibliothèque de Xilmalk, persuadé qu'il y serait à l'abri des importuns pour le reste des temps. Se tromperait-il ?

Livre n° : 2

Nom : **Mek'Taal Atkomth**
Auteur : ?
Langue : Hiéroglyphe égyptien
Editeur : ?
Année : ?
+ au Savoir : 3%
Multipl. de Sorts :1
Effet sur la SAN : 1D4+1

SORTS CONTENUS

1 - Gonflement*

* Nouveau sort (voir sorts du scénario)

Ce livre ne contient pas beaucoup de références au Mythe de Cthulhu mais éclaire, de manière évidente, les liens occultes qui reliaient l'Egypte ancienne aux civilisations précolombiennes comme le démontrent bien des indications architecturales et théologiques.
Ce texte est en fait le journal de bord d'un bateau égyptien ayant à son bord un grand prêtre d'Anubis (qui a la particularité d'être entièrement noir (Nyarlathotep)) et qui amenait dans la cité de Yfh'Ert les attributs sacerdotaux des nouveaux prêtres du dieu chacal dans la presqu'île du Yucatan.
Le récit se termine par une prière aux dieux égyptiens, quand le bateau est en train de couler.
Ce livre, comme l'autre, a été ramené à la bibliothèque de la ville par Père Dagon.

LIVRE DU COFFRE DE SETH

Nom : **Livre de Seth**
Auteur : Inconnu
Langue : Maya (Hiéroglyphes)
Editeur : ?
Année :- 900 à + 1350 (déterminée grâce à l'évolution des caractères par 1 Jet en Archéologie)
+ au Savoir :10%
Multipl. de Sorts :6
Effet sur la SAN : 1D8+1

SORTS CONTENUS

1 - ContacterYig
2 - Appeler un Serpent Sacré de Yig
3 - Lire le passé*
4 - Immunisation**
5 - Ensorceler une victime***

Ce livre contient tout ce que doit savoir un prêtre de Yig pour invoquer, contrôler et commander les autres créatures de Yig, pour asseoir son pouvoir et se défaire de ses ennemis.
Cet ouvrage est unique, il a été écrit au cours des âges par les différents prêtres de Yig. On y trouve aussi l'histoire du sanctuaire en résumé.
Pour lire ce livre il faut connaître l'écriture Maya ou prendre un dictionnaire archéologique spécialisé dans les civilisations précolombiennes pour le traduire. En ce cas, il faudra 2 ans de travail pour en terminer la lecture.
Langlois est en mesure de le traduire mais dans un temps égal au multiplicateur de sorts en mois.

* Nouveau sort
** Sort des Fragments d'Epouvante

Si un Investigateur jette le sort «Lire le passé» sur ce livre, il perdra 1D6 Points de SAN s'il rate son Jet de SAN et rien s'il le réussit.



SCÉNARIO N° 3

L'île de la Terreur Rampante

INTRODUCTION

Au sortir de leurs aventures mexicaines, les Investigateurs se retrouvent avec une carte (reproduite page suivante) leur indiquant l'emplacement d'un autre oeuf.
Cette carte représente la Terre telle qu'elle était bien avant l'histoire officielle et ne correspond en rien aux thèses émises sur la dérive des continents.
La transposition de cette carte ne pourra se faire qu'avec l'aide de Langlois et de ses tablettes de cuir luisant, découvertes dans la nécropole du Vercors.
Langlois sera très intéressé par cette reproduction et aidera les Investigateurs dans la transposition des coordonnées.
Les recherches dans la bibliothèque souterraine dureront 2D20 jours et coûteront 1D10+3 Points de SAN aux Investigateurs cherchant sur les tablettes une carte du monde ancien ***(Encart n° 1)***.
Une fois la carte décodée, il faudra qu'un Investigateur (ou Langlois) réussisse 2 Jets de «Lire une Carte» pour effectuer les calculs de dérive et d'emplacement des terres dessinées par rapport à l'histoire officielle.
Ceci fait, un simple calcul permettra de déterminer la position théorique de l'oeuf (un Jet en Histoire + un Jet en Archéologie).
Cette recherche prendra encore 2D20 jours.
Pendant le temps passé à découvrir les coordonnées de l'île, les Investigateurs gagneront 1D20 Points en Mythe de Cthulhu (s'ils lisent les traductions des tablettes) et pourront parallèlement lire les livres de la bibliothèque pour y apprendre un ou deux des sorts connus de Langlois.
Le temps de lecture des livres de Langlois sera divisé par deux, en raison de son aide et de ses conseils avisés.
La transposition des coordonnées sur une planisphère actuelle situe l'emplacement de l'oeuf en plein Pacifique sud, à 53° de latitude sud et 117,5° longitude ouest (approximativement).
Toutes les recherches que pourraient effectuer les Investigateurs sur la topographie de cette région du globe, ne les conduiront à rien : aucune terre n'y a été recensée.

Les adresses où les Investigateurs sont susceptibles de faire des recherches

Musée de la Marine : 1, place du Trocadéro
et du11 Novembre
75016 Paris

Musée de l'Homme : 1, place du Trocadéro
et du 11 Novembre
75016 Paris

Musée National d'Histoire Naturelle :
- Océanographique : 43, rue Cuvier
75005 Paris
- Photo cinéma : 18, rue Buffon
75005 Paris

Centre National d'Art et de Culture George Pompidou :
19, rue Beaubourg
75004 Paris

Cette liste n'est pas exhaustive et les joueurs pourront chercher, s'ils le désirent, dans d'autres endroits.

Au musée de la marine ou à l'institut géographique, personne n'aura entendu parler d'une terre dans ces eaux, et les photos satellites ne montreront que des bancs de brumes perpétuelles.
Sur un Jet en Géologie (ou sur demande à l'institut géographique), les Investigateurs découvriront que cette zone est assez volcanique et que des îles peuvent y surgir de temps en temps pour disparaître à nouveau dans l'océan.
Sur un Jet en Mythe de Cthulhu : c'est dans cette zone que R'Lyeh, la cité où rêve Cthulhu, semble se situer.
En aucun cas Langlois ne donnera de renseignements sur R'Lyeh, ni ne préviendra les Investigateurs de la proximité de cette île : il serait trop content si les personnages y débarquaient et lui rapportaient des renseignements ou de précieuses reliques.

LE VOYAGE

Pour approcher au plus près l'île de l'oeuf en passant par des escales courantes, l'avion reste la meilleure solution.
Les aéroports susceptibles d'être choisis par les Investigateurs sont les suivants :
- Los Angeles (U.S.A.)
- Santiago du Chili (Chili)
- Papeete (Polynésie française)
- Auckland (Nouvelle Zélande)

La liste n'est pas limitative.
Les prix indiqués ci-dessous sont ceux des voyages aller-retour en classe économique (en 1987/1988, ils peuvent avoir changé entre temps).

Tarifs Air France
(entre parenthèses, les prix les plus bas).

Destination A.R	F.F.
Los Angeles	11020 (5260)
Santiago du Chili	22960 (9090)
Papeete	23150 (9500)
Auckland	31200 (13257)

Les différents moyens de locomotion pour aller de l'un des aéroports à l'île :

Le bateau (qu'il faudra louer ou acheter dans un port) :
Ce moyen de transport est le plus pratique pour réussir à aborder l'île, mais c'est aussi celui qui demande le plus de compétences.
Les inconvénients inhérents à la navigation en mer inconnue, le manque de précision du calcul des coordonnées exactes de l'île et la météorologie risquent de transformer cette croisière en course contre la mort.
Le temps passé en mer sera différent selon le navire et les équipements embarqués. Le coût d'une telle expédition sera variable d'un pays à un autre; le calcul des rations d'eau et d'aliments aussi.
Un tableau non exhaustif de ces coûts et durée est donné en Encart n° 2.

Le voyage en bateau pourra être soumis à une Table d'Evènements Aléatoires donnée en Annexe II. A vous de déterminer s'il y a lieu de vous en servir et à partir de quelle distance des côtes, ce genre de problème peut arriver (voir le paragraphe «Trajet»).
Pour piloter un bateau sur ce type de mer, les compétences suivantes sont obligatoires :

- Dessiner une carte, Astronomie, Manoeuvrer un navire ou Naviguer à la voile (uniquement si le bateau est à voile).

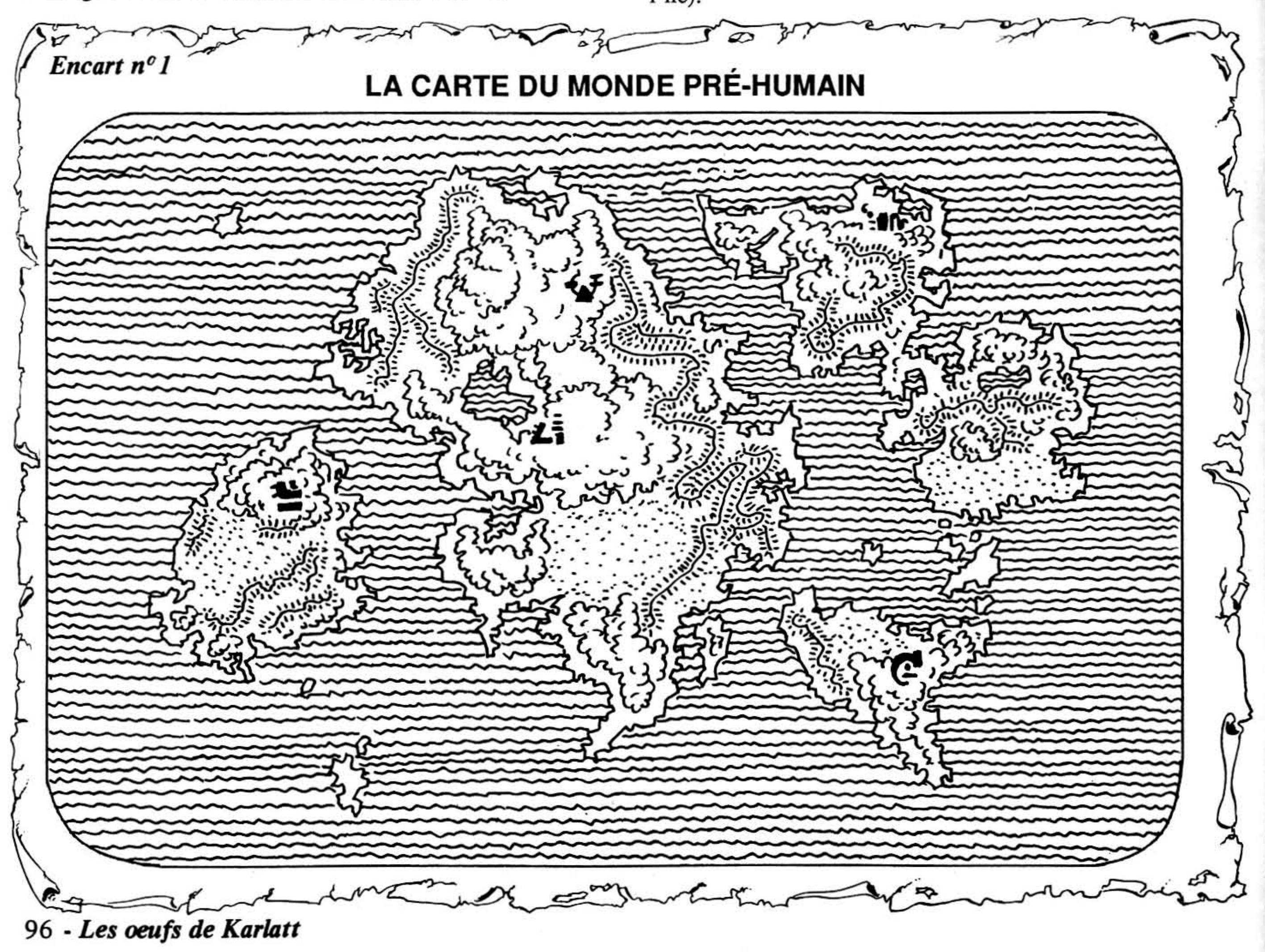
Il est toujours possible aux Investigateurs de recruter dans les ports un équipage de marins en rupture de contrat, cherchant à reprendre la mer à tout prix.
Le recrutement passera par l'engagement d'un bon capitaine qui se chargera de constituer un équipage complet.
Trouver, à un prix abordable, un capitaine loyal et honnête dans les bars d'un port, tient un peu de la roulette russe, aussi (pour ne pas grever la campagne par trop de malchance) il faudra que la recherche se fasse en deux temps.
Faites effectuer aux Investigateurs un Jet de Chance pour savoir s'ils découvrent dans les bas-fonds un capitaine au long-court capable de diriger un navire vers des eaux inconnues sans poser de questions et un Jet de Psychologie pour déterminer si l'Investigateur recruteur découvre si ce capitaine est «bon» ou «mauvais».
C'est, bien sûr, à vous de prédéterminer si le capitaine rencontré est pourri ou non.
Dans tous les cas, c'est lui qui recrutera ses hommes, et ses compétences seront identiques à celles décrites dans la liste des personnages ***(voir PnJ)***, (qu'il soit honnête ou non).
L'équipage recruté ne payera pas de mine et pourra même être franchement inquiétant (pour plus de tension), mais sera de même mentalité que le capitaine.
Il se composera au minimum de 4 hommes ***(voir PnJ)*** : un second, un cuisinier, un mécanicien et un matelot, quel que soit le navire.
S'il manque du personnel, doublez les mécaniciens et les matelots.
La recherche du capitaine devra être folklorique et empreinte d'images tirées des films de marins des années 50.
Un parcours dans les rues sordides et les bouges mal famés des ports sera une source de péripéties bien stimulantes pour vos Investigateurs...
N'hésitez pas à forcer sur la couleur locale (tavernes enfumées, drogue, prostitution, et alcool coulant à flots au milieu des rires gras et des rixes).
En règle générale, les capitaines sont propriétaires de leur navire. ***(Pour les prix voir PnJ).***
Si cette solution est choisie, la description sommaire des bateaux se trouve en Encart n° 2.

L'avion :

L'autre moyen classique de parvenir à l'île consiste à louer les services d'un pilote propriétaire d'un avion assez puissant pour effectuer la distance aller-retour sans ravitaillement, puis à sauter en parachute au-dessus de l'île.
Pour trouver le pilote, pas de problème : dans les aéroclubs du monde entier, il y a des pilotes prêts à tout pour voler et emmener des passagers sans poser de question. C'est l'avion qui reste le plus grand obstacle.
Cet appareil devra être un bi-moteur à long rayon d'action ou un hydravion.
En y mettant le temps, (1D6 jours) et le prix ($ 4500), les Investigateurs trouveront un appareil en état de marche datant de la 2ème guerre mondiale.

Sur 1D6 : si 1 ou 2, ce sera un hydravion
de 3 à 6, un bi-moteur type DC 6

Le pilote étant seul à bord, son prix sera ferme et définitif mais il n'aura aucune tendance à chercher la bagarre ou à «gruger» ses clients.
Si l'appareil trouvé est un hydravion, le pilote, moyennant $1000 de plus, restera au large de l'île avec son appareil et attendra les Investigateurs une semaine avant de repartir vers la civilisation, sans indiquer aux autorités l'emplacement de l'île.
Si l'avion n'est pas un hydravion et si les Investigateurs sautent en parachute, le pilote fera demi-tour et ne s'occupera plus du sort de ses clients, à moins d'accord (voir paragraphe sur l'île).



Encart n°2

DESCRIPTION, DISTANCE, TEMPS ET COUT DU VOYAGE EN BATEAU VERS L'ILE

Les bateaux proposés :

a) le Lady Hélène : baleinière de 17m deux mâts,5 hommes d'équipage, cabines assez spacieuses, spécialisée dans les croisières d'agrément, très bonne tenue, marins locaux habitués à ce genre de traversée mais très superstitieux.
vitesse: 4 noeuds

b) le Sea Queen : navire marchand de 35m, à moteur diésel, plus ou moins bien entretenu, 7 hommes d'équipage, trafic en tous genres, contrebande, forceur de blocus à l'occasion, équipage patibulaire, prêt à tout pour de l'argent, ne pose pas de questions, cabines étriquées, nourriture passable.
vitesse: 10 noeuds

c) le Dorian II : Chalutier de haute mer de 16m de long, 5 hommes d'équipage, confort très spartiate, équipage de marins au chômage, presque sans scrupules, superstitieux, violents par désespoir, rustres, grivois mais pas véritablement méchants.
vitesse: 7 noeuds

Temps, coût et distance :

Depuis	Distance	Temps du trajet	coût/tête
Los Angeles	10 000 Km	a) 22 jours	5520 $
		b) 9 jours	4500 $
		c) 13 jours	2800 $
Santiago du Chili:	4 100 Km	a) 9 J 1/2	3400 $
		b) 4 jours	3000 $
		c) 5 J 1/2	2000 $
Papeete	3 600 Km	a) 8 jours	3600 $
		b) 3 J 1/2	3000 $
		c) 5 jours	2000 $
Aukland	5 800 Km	a) 13 jours	4200 $
		b) 5 J 1/2	3400 $
		c) 7 J 1/2	3000 $

Si les Investigateurs louent l'un de ces bateaux, ce qui semble peu probable, ces prix seront multipliés par 2 par personne.
ex: louer le Lady Hélène en partant de Los Angeles coûtera, pour 5 personnes (5520 x 2) x 5 = 55200 $
Un noeuds = 1 Mille / heure ou 1852 Mètres / heure

Encart n°3

DESCRIPTION, DISTANCE, TEMPS ET COUT DU VOYAGE EN AVION VERS L'ILE

Les avions proposés :

a) DC-6 : bi réacteur, rayon d'action de 9500 Km
Vitesse : 580 Km/h

b) DC-7 : bi réacteur, rayon d'action de 9600 Km
Vitesse : 580 Km/h

c) LOOKHEED CONSTELLATION :
bi réacteur, rayond'action de 8800 Km
Vitesse : 525 Km/h

Temps, coût et distance :

Depuis	Distance	Temps de vol	coût
Santiago du Chili	4 100 km	a),b) 8 heures	4500 $
		c) 8 h 30	5000 $
Papeete	3 600 km	a),b) 6 h 30	4000 $
		c) 7 heures	4500 $

Il y a d'autres points de départ pour l'île, mais ceux-là vous donnent un ordre d'idée de la distance à parcourir.

Pour un survol de la zone et une recherche précise de l'île, le pilote demandera $ 500 de plus pour l'essence brûlée. Cette recherche ne pourra excéder 1 heure.

Description sommaire des appareils : ***voir Encart n° 3.***

Caractéristiques du pilote : ***voir PnJ, page 119***

Les moyens de transport non conventionnels :

1) le Portail Dimensionnel peut être une solution, mais elle est dangereuse à employer. Ce n'est pas la manière que Langlois préférerait, mais il instruira les Investigateurs sur la création du Portail sans trop se faire prier. En aucun cas, il n'en créera un pour eux. Il les encouragera, c'est tout.

Les inconvénients dus à ce type de transport viennent du relatif manque de précision des coordonnées calculées. En effet, les Investigateurs pourraient bien apparaître en plein océan, à mille milles des terres ou en plein sur l'île mais au centre du volcan.

2) les créatures du Mythe sont assez nombreuses à pouvoir être appelées puis contrôlées pour servir de montures aux Investigateurs désirant voyager dans l'espace ou sur de longues distances. «C'est le moyen de transport le moins onéreux et le plus comique que je connaisse», leur dira Langlois en proposant cette solution.

Evidemment, ce sera aux Investigateurs d'appeler et de contrôler leurs montures pour ce voyage. En cas d'échec, Langlois aidera ceux qui ont raté leur incantation de ses pouvoirs.

La description des «Maigres Bêtes de la Nuit» se trouve dans «Les Monstres et Animaux». Pour les autres créatures, reportez-vous au livre de règles.

Si vos joueurs décident de choisir un autre mode de déplacement que ceux décrits plus haut, arrangez-vous pour qu'ils y renoncent ou adaptez le scénario de manière à rester cohérent avec les différentes tables de rencontres et d'évènements décrits dans les Annexes.
Si un Investigateur possède un navire, n'oubliez pas de compter dans l'aventure, la durée de sa traversée de l'Atlantique ainsi que le temps passé à emprunter le canal de Panama ou à doubler le Cap Horn.
Si l'un des personnages possède un avion, dites-lui qu'il pourra atteindre sans trop de problèmes les Etats-Unis en passant par le Groënland, mais qu'il n'a pas assez de rayon d'action pour atteindre l'île, s'y poser et repartir.

Encart n° 4

LA LETTRE DE LANGLOIS AUX INVESTIGATEURS (S'ILS SONT COINCES SUR L'ILE).

Salut à vous,

J'espère que mon messager ne vous a pas trop effrayés, mais que voulez-vous je n'en ai pas trouvé d'autre.
Si vous avez le moindre problème, vous pouvez vous en servir pour revenir en France ét me faire un compte-rendu détaillé de vos aventures insulaires.
Ne comptez pas sur lui pour vous aider en cas de heurts avec les habitants de l'endroit.
Dans le cas contraire, laissez un message à mon «ami». Il me le transmettra dans les meilleurs délais.
Une dernière chose, si vous aviez un cadeau un peu spécial à me donner pour me remercier de ce coup de mains, cela me ferait énormément de plaisir.

En espérant vous revoir.
Je vous souhaite bien des choses.

Marc.

P.S : si tu n'es pas le destinataire de cette lettre, ne t'inquiètes pas, mes amis ne le savent pas, mais méfies-toi, quand je te verrai ce sera pour la première et la dernière fois.

Dans tous les cas, il sera impossible aux Investigateurs d'acheter ou d'échanger, sur place, un avion assez puissant et ayant un rayon d'action suffisant pour effectuer ce trajet.

VERS L'ILE

Par mer :

Après les formalités douanières et portuaires, les Investigateurs embarqueront sur le bateau et mettront le cap sur le 53ème parallèle en direction du cercle antarctique.
Selon la Table d'Evènements Aléatoires ***(Annexe II)*** et le type de bateau ***(Encart n°2)***, le voyage vers l'île sera plus ou moins long.
Le passage des 40èmes rugissants et la mer démontée mettront le coeur et les tripes des Investigateurs à rude épreuve.
Faites jeter 1D20 sous la CON pendant les cinq premiers jours de mer.
Si un Jet est raté, la CON et la FOR de l'Investigateur tomberont (provisoirement) de 1 Point par jour de maladie. Au bout du 5ème jour, seuls les Investigateurs malades jetteront le1D20.
Dès qu'un personnage aura perdu la moitié de ses Points de CON, il sombrera dans un état maladif constant sans perdre d'autres points.
Un Investigateur récupérera 3 Points dans les deux caractéristiques dès qu'il ne sera plus malade ou qu'il retrouvera la terre ferme.
L'emploi de médicaments contre le mal de mer donne un bonus de - 5 sur le Jet du D20.
Le temps moyen de traversée est donné en Encart n°2 et n'est modifiable que par la Table d'Evènements Aléatoires ***(Annexe II)*** et par le manque de précision dans la transcription de la carte ***(voir encart N°1)***.

- Si les Investigateurs ont loué les services d'un capitaine

Si le capitaine est malhonnête :

Une fois que les côtes auront disparues à l'horizon, les choses se gâteront petit à petit.
Au départ, de petits larçins se produiront pendant que les Investigateurs ne sont pas dans leur cabine sans que le capitaine ne fasse rien contre ses hommes (ou contre lui-même, car lui aussi se livre au pillage).
Après avoir subi ce traitement quelques jours, les Investigateurs (un Jet en Astronomie) se rendront compte que le bateau ne file plus vers le sud mais remonte au nord, vers les îles bleu-nacré du Pacifique.
A la moindre réclamation, le capitaine et ses sbires joueront des poings pour leur «clouer le bec, avec leurs insinuations».
Si les Investigateurs réagissent, il y aura des coups de feu et des bagarres.
Si la confrontation tourne à leur avantage, le capitaine se rendra le premier en expliquant sa conduite comme étant celle d'un homme malmené par ses hommes et manquant d'autorité. Il fera semblant de se ranger du côté des Investigateurs, le temps de trouver une meilleure occasion pour mener à bien ses plans initiaux. Les autres hommes d'équipage vivants feront de même. Dans ce cas, la partie de bras de fer se terminera par la mort de tout l'équipage ou de tous les Investigateurs.
Si le capitaine et le second sont tués dans la rixe, les Investigateurs ne pourront compter que sur leur savoir et la chance pour poursuivre la traversée.
Si les Investigateurs ont le dessous le voyage tournera au drame (vers la Polynésie ou toute autre direction, si rien n'a changé).
Les hommes d'équipage ayant déjà fait preuve d'incorrection envers les femmes du groupe (si il y en a) descendront la nuit dans les cabines pour assommer les hommes puis les jeter à la mer, avant de faire subir, avec violence et sadisme, les derniers outrages aux femmes.
Après s'être amusés deux ou trois jours aux dépens des malheureuses, ils les jeteront à la mer dans la plus pure tradition de la piraterie.
Leurs forfaits accomplis, ils accosteront dans une petite île de rêve, y dépenseront l'argent volé puis repartiront sans être le moins du monde inquiétés.

Si le capitaine est honnête :

Malgré son air bourru, le capitaine est un brave homme, fier de son navire et des «têtes de turc» composant son équipage.
C'est un homme taciturne, prompt à l'éclat de voix, juste et impartial. Ses marins sont identiques à l'équipage précédent mais en plus sympathiques.
S'il y a des femmes Investigateurs, elles feront l'objet d'avances un peu rustres mais non violentes.
Si une femme éconduit son «soupirant» avec dignité et gentillesse, elle se fera un ami de poids, mais dans le cas contraire, l'homme bafoué cherchera à ennuyer le plus possible cette «pimbêche» en la surprenant brusquement, en lui faisant peur, en dérangeant ses affaires (sans rien voler), en profitant de chaque moment pour l'insulter vertement, raconter à tous de fausses joutes amoureuses, poussant ses compagnons à tenter leur chance.
Ce climat durera trois ou quatre semaines avant de sombrer dans le train-train de la vie à bord.
Le voyage se fera sans problème majeur ***(sauf ceux générés par la Table d'Evènements Aléatoires - cf. Annexe II).***

Par avion :

Le pilote, malgré l'absence de terres émergées sur les cartes marines, ne fera aucune objection pour transporter les Investigateurs vers leur destination.
Le voyage en avion ne posera pas de gros problèmes. Si vous le désirez, effectuez pour le voyage 2 Jets sur la Table Aléatoire d'Incidents de Vol pour le pimenter.
(Table des Incidents de Vol en Annexe III).
Il n'y aura aucun problème humain avec le pilote et le voyage (sauf imprévu) sera assez plaisant.

DE LA MER A LA BRUME

Par mer :

Arrivés à quelques kilomètres de l'emplacement présumé de l'île, les Investigateurs verront se profiler à l'horizon une masse compacte de brouillard luminescent.
Cet amas de brume semble statique et de forme dômique.

1/ Les Investigateurs sont sur un bateau avec équipage :

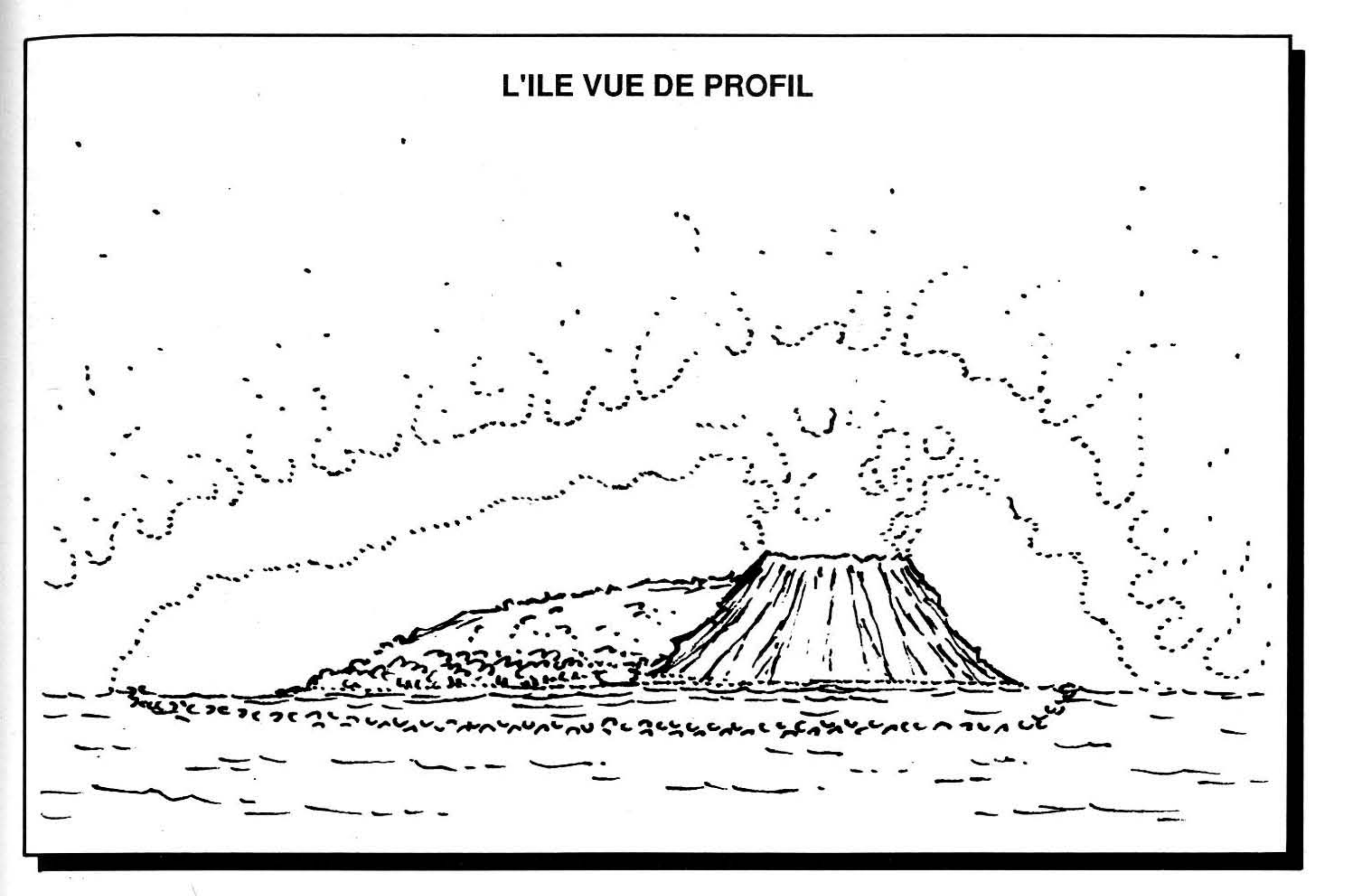
A la vue de cette masse luminescente, toutes les vieilles légendes et superstitions de la mer remonteront à la mémoire de l'équipage. Même le capitaine semblera craindre une malédiction et proposera avec ferveur un demi-tour pour rejoindre le plus vite possible des eaux moins «maléfiques».
Pour faire avancer le navire au plus près de la brume, il faudra que l'un des Investigateurs réussisse un Jet en Discussion + Eloquence/2 sur le capitaine et offre une rallonge de $ 500 U.S.

a) sur une bonne réussite de ce jet, le capitaine persuadé de la bonne foi des Investigateurs, avancera son bateau dans la coupole brumeuse pour essayer de la percer.
b) avec une réussite normale, le capitaine mettra son bateau en panne à un demi-mille du banc de brouillard puis promettra aux Investigateurs de les attendre sur place pendant toute une semaine.
c) en cas d'échec, le capitaine fera demi-tour. S'il a reçu les $ 500 U.S., il laissera les Investigateurs dans une chaloupe avant de «faire voile» vers le port le plus proche.

Dans le cas a) ou b), il faudra jeter 1D100 par jour passé par les Investigateurs sur l'île.
Sur un résultat de 30 ou moins dans le cas a), l'équipage se mutinera et lancera le capitaine par-dessus bord avant de prendre la fuite.
Sur un résultat de 15 ou moins dans le cas b), le capitaine se déliant de sa parole fera machine arrière vers son port d'attache.
Les autres résultats le feront rester.

2/ Dans tous les cas :

En s'approchant du banc de brouillard, les personnages verront apparaître au sein de la brume de rapides mais nombreux éclairs bleuâtres et sentiront une douce chaleur se répandre.
Plus le bateau avancera vers le dôme de brouillard, plus cette chaleur sera importante.
Au moment d'entrer dans la brume luminescente, faites effec-



tuer un Jet sous la SAN à tout le monde : la perte de SAN sera de 0/2. Quand la proue du navire entre dans la brume, une dizaine de ces éclairs bleutés jaillissent de nulle part et viennent frapper de plein fouet toutes les pièces métalliques du pont.
Au fur et à mesure que le bateau s'enfonce dans le brouillard, de nouveaux arcs électriques viennent se joindre aux autres pour former tout autour du navire une auréole d'ions bleutés crépitant dans la moiteur ouatée de la brume. Il y a tant d'éclairs se raccordant au navire que ce dernier semble en être une partie intégrante.
Faites effectuer un Jet de Chance à toutes les personnes se trouvant sur le pont (ou dans la barque). S'il est raté, les arcs électriques causent 1D4 Points de Dommage par brûlure.
Selon la vitesse du bateau, cette traversée des enfers devrait durer plus ou moins 20 mn.
La radio et le compas du bord seront hors d'usage et ne pourront être réparés sur place.
Une fois le brouillard passé, les Investigateurs se trouvent face à l'Ile de la Terreur Rampante...
A quelques encablures du bateau, un banc de corail empêche l'accès de l'île aux bateaux ayant plus de 65 cm de tirant d'eau.
Avant la barrière de corail, le fond de la mer se trouve à 300 m, après, il a à peine 20m.
Le bateau devra mouiller près du récif pour pouvoir s'ancrer.
Les Investigateurs devront aller sur la plage en barque ou en dinghy.
A l'arrêt, une petite brise de terre ramène vers le navire une odeur de sous-bois moisi où se mêlent de curieuses senteurs exotiques. Des bruits insolites et des remous montent du lagon, apportant à l'ambiance une note sinistre.
Là-bas, sur l'île rien ne semble bouger.
Pour la description de ce que pourrait voir un Investigateur ***voir plan n°1, page 120***. En théorie, les Investigateurs devraient arriver par le nord de l'île.

3/ Si les Investigateurs ont loué un bateau avec équipage :
Ce dernier refusera systématiquement de débarquer sur l'île.
Avec un Jet réussi en Psychologie, les Investigateurs se rendront compte que les marins sont à la limite de l'affolement : ils jettent fréquemment des regards meurtriers et vindicatifs.
Seuls le capitaine et son colt les retiennent (pour combien de temps ?).

4/ Si les Investigateurs attendent le lendemain pour rejoindre l'île :
Des barissements et des cris terrifiants venant de l'île se feront entendre.
La nuit, la colonne de fumée sortant verticalement du cratère de l'île se colorera de jaune rouge (le lac de lave est très lumineux).
Quel que soit le Jet de compétence effectué, les cris et les hurlements entendus pendant la nuit ne seront pas identifiables.

Par les airs :

1/ dans tous les cas (avion ou créatures)
Après quelques heures de vol au milieu de l'océan préantarctique, les Investigateurs verront se profiler une masse de brouillard de forme plus ou moins ovale et dômique dont le sommet serait décentré (niveau du volcan).
En le survolant, les Investigateurs apercevront une multitude d'éclairs bleus luminescents qui le parcourent. En passant audessus du volcan, ils pourront voir la tache jaune-orange du lac de lave en fusion.
Au fur et à mesure que les Investigateurs et leur moyen de locomotion descendront dans la nappe de brouillard, la température montera petit à petit.

2/ la traversée du brouillard

A) avec un avion
Avant d'entrer dans la brume, le pilote (persuadé que les Investigateurs connaissent la topographie de l'île) demandera par quel côté il faut entrer dans le dôme de brume. Une fois les choses mises au point, il leur ordonnera d'attacher leur ceinture pour la descente.
Le pilote en fonçant dans la brume, sait parfaitement ce qu'il fait, l'avion faisant cage de Faraday, empêche les personnes s'y trouvant d'être touchées par la foudre. Comme le navire, il sera environné d'une coquille d'arcs électriques bleutés.
Faites effectuer un Jet sous la SAN aux Investigateurs (perte 0/1 Point de SAN).

Jetez 1D20 : sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'un des moteurs prendra feu et tombera en panne. Le feu sera éteint par un système interne d'extincteur. Dans ce cas, le pilote devra se poser pour réparer son moteur : le pilote pourra voler assez longtemps pour faire le tour de l'île et se poser dans le lagon. Voir panne de

moteur dans la Table des Incidents de Vol - ***Annexe III.***
Le plus ennuyeux serait que le pilote (sur les ordres des Investigateurs) fasse irruption hors de la zone de brume, directement sur le versant du volcan.
Dans ce cas, il faudra faire un Jet sous 2 fois la DEX du pilote pour savoir s'il évite le volcan.

1) il l'évite :
rien ne se passe, juste une grande frayeur.
Faites effectuer un Jet sous la SAN (0/1D4 de perte de Points de SAN). En cas de phobie, choisissez la peur de l'avion (pour les Investigateurs).

2) le Jet est loupé :
a - si le résultat est inférieur à 5 x la DEX du pilote, l'aile de l'avion percutera la montagne et ce dernier s'écrasera à flanc de paroi :
Chaque Investigateur subit 1D20 Points de Dommage (y compris le pilote).
b - si le résultat est supérieur à 5 x la DEX du pilote, l'avion foncera museau droit sur la paroi et explosera en gerbes de kérosène multicolores :
Chaque personnage subit 1D100 Points de Dommage

Dans ces deux cas, si un personnage ne meurt pas, il aura été éjecté de la carlingue au moment du choc.
Si un Investigateur n'était pas attaché, multipliez les Dommages par deux.

Le matériel sera perdu et les survivants continueront seuls et sans arme face à la faune de l'île.
Pour plus de détails, voir Annexe III.
Les gardiens du temple auront 35 % de chance de s'apercevoir de ce qui vient de se passer. Sils sont alertés, ils se lanceront à la curée.
(Pour les caractéristiques des gardiens voir Monstres et Animaux, pages 130 et 131).

Si l'avion aborde par un autre côté, décrivez l'île vue du ciel.
(Voir Plan n°1 et description, page 120).

B) à dos de créature du Mythe

Si l'approche du dôme brumeux reste identique à celle effectuée à bord d'un avion, c'est la traversée de ce brouillard luminescent qui posera le plus de problèmes.
Les Maigres Bêtes de la Nuit, ou autres créatures du Mythe ne faisant pas cage de Faraday, les Investigateurs ne seront pas protégés des éclairs, mais ils n'attireront pas la foudre de la même manière qu'un avion.
L'homme de la rue a sur lui plusieurs objets en métal : bague, alliance, clefs, boucle de ceinture, montre, etc ... Aussi prenant en compte une sorte de hasard malheureux, jetez 1D100 pour chaque personnage.

a) 19 et moins : rien ne se passe, l'homme et sa «monture» passent les brumes luminescentes et survolent l'île.
(Voir plan n°1 et description, page 120).

b) 20 et plus : dans un claquement de tonnerre, une zébrure bleutée vient frapper de plein fouet l'Investigateur.
Enlevez-lui 1D4 Points de Vie pour brûlures.
Au moment où l'éclair atteint le personnage, sa monture surprise par le bruit, se débat et secoue l'Investigateur au risque de le faire choir.
Faites un Jet sous 3 x la DEX pour l'Investigateur.

1 - le Jet est réussi : l'Investigateur réagit assez rapidement et se rétablit.
2 - le Jet est raté : l'Investigateur surpris par l'écart de sa Maigre Bête, tombe en tournoyant vers l'île.
Faites alors 2 jets: 1°) un Jet sous 5 x l'INT de la créature : s'il est réussi, la Maigre Bête se rend compte de ce qui se passe et essaye de rattraper son cavalier.
2°) pour le rattraper, un Jet sous 4 x la DEX de la Maigre Bête.

Si les 2 Jets sont réussis, l'homme est rattrapé.
Faites un Jet sous la SAN pour l'homme rattrapé de justesse (0/1D4 Points de SAN en moins).
Si l'Investigateur chute, peu importe qu'il tombe dans l'eau ou sur terre, sa chute sera mortelle (+ 300 m).
Pour corser le tout, lancez 1D20. Si le résultat est 1 ou 2, le corps du pauvre Investigateur tombera dans le cratère alertant du même coup les gardiens du temple qui attaqueront immédiatement (si possible).
En cas de résultat supérieur à 2, déterminez à votre choix le point de chute du personnage et si par hasard ses amis le retrouvent en parcourant l'île, décrivez-leur l'amas de chair éparse et sanglante : c'est tout ce qui reste de leur compagnon. Dans ce cas, faites effectuer à chaque Investigateur un Jet sous la SAN (0/1D8 Points de SAN).
(Pour les gardiens, voir Monstres et Animaux du scénario, pages 130 et 131).

Dans tous les cas, les instruments du type radar ou scanner (s'il y a lieu) seront inopérants s'ils sont utilisés pour essayer de sonder la brume.
Sur le radar, seule une immense tache blanche apparaîtra et sur les scanners ou caméras infrarouges, le dôme de brume transparaîtra comme une zone uniforme de chaleur constante.

DU MOYEN DE TRANSPORT A L'ILE

Dès la brume passée, les Investigateurs découvriront le spectacle inégalable de cette île du fond des âges.
Comme une émeraude posée dans un écrin de saphir, l'île semble irréelle.
Selon le moyen de transport utilisé pour y parvenir, les Investigateurs l'aborderont par différents côtés.

Par la mer :

Le bateau ayant un tirant d'eau bien trop important, les Investigateurs devront se rendre à terre au moyen d'un canot pneumatique à moteur avec armes et bagages. Ils pourront aborder l'île par la plage sud ou par la petite crique située au sud-est du volcan.

Si les Investigateurs ont un hydravion à leur disposition, celui-ci ne pourra amerrir que du côté sud de l'île. C'est le seul endroit assez large pour permettre à ce type d'avion de se poser. Ensuite, il faudra que les Investigateurs rejoignent l'île en canot pneumatique.
Le pilote de l'avion acceptera de suivre les Investigateurs si une rallonge de $ 1.000 U.S. cash lui est faite. En cas contraire, il promettra aux Investigateurs de revenir dans une semaine, jour pour jour et de les ramener à leur point de départ.
Le pilote, s'il part, tiendra parole et reviendra une semaine plus tard. Il restera sur place 10 heures avant de repartir et ne jamais revenir.
Une fois les Investigateurs sur la plage, l'hydravion prendra son envol et disparaîtra dans la brume auréolée de son aura d'éclairs électriques.
Lancez 1D20 au moment du départ de l'avion, sur un score de 1, 2 et 3 l'un des moteurs prendra feu et l'avion piquera vers les flots. Le pilote sautera en parachute et tombera dans le lagon.
(Pour les événements dans le lagon, voir page 101).

Par les airs :

a) en avion

Si le pilote n'a pas eu de problème (moteur grillé ou percussion du volcan), il effectuera plusieurs tours de l'île à base altitude avant de déterminer un point de parachutage assez sûr.
Son choix se portera sur la plage sud de l'île.

1 - si les Investigateurs décident de sauter

Le pilote fera un passage pour chaque Investigateur en volant à une altitude de 1.000 pieds (330 m). Le saut en parachute n'est plus un véritable problème de nos jours car ces derniers ressemblent plus à des ailes volantes qu'aux «marguerites» de la deuxième guerre mondiale.

Le saut :

Une fois lancé, l'Investigateur devra ouvrir son parachute dans les 5 secondes (temps réel) suivant son saut. Passé ce délai, il perdra, quand il touchera le sol, 1 Point de Vie toutes les 2

secondes passées à réfléchir (n'oubliez pas de les prévenir). En cas d'oubli, passé 10 secondes de chute libre, il sera trop tard et il s'écrasera au sol avant d'être suffisamment freiné (même s'il tombe dans l'eau).

En cas d'ouverture normale ou de retard de moins de 10 secondes, lancez 1D6 :

1, 2 l'Investigateur tombe dans l'eau (Dommages/3)
3, 4 l'Investigateur tombe sur la plage (Dommages)
5, 6 l'Investigateur tombe dans la forêt (Dommages x 2)

Sur un 1, 2, 5 ou 6, jetez 1D100. Ce jet correspond en mètres à la distance à laquelle l'Investigateur est tombé de la plage.
Dans la forêt, faites un Jet de Chance. Si le Jet est réussi, l'Investigateur subira 1D4 Points de Dommage, s'il est loupé, 1D8 en traversant les branches d'un arbre.
Les dégâts dus à la chute et à l'arrivée sur le terrain sont cumulables.
Une fois le saut effectué par tous les Investigateurs, l'avion repartira vers sa base de départ.
Quand l'avion repart, lancez le D20 comme précédemment.
N'oubliez pas que le matériel devra être parachuté par les Investigateurs, s'ils l'oublient, tant pis pour eux !
Jetez les mêmes Jets pour le matériel (Dommages en moins) pour savoir où il tombe et à quelle distance.
Le pilote reviendra chercher les Investigateurs une semaine plus tard avec un hydravion qu'il aura loué.

2 - Si les Investigateurs ne sautent pas

Dans ce cas, ils auront tout loisir de filmer ou de photographier l'île sous tous ses angles puis de repartir vers la base de départ.
Lancez le D20 pour les problèmes de moteur comme à l'aller.

b) avec les Maigres Bêtes de la Nuit ou d'autres créatures

Les créatures déposeront les Investigateurs sur la plage du sud ou dans la petite crique de l'ouest.
Les entités repartiront vers leurs antres se sentant délivrées de leurs attaches.
Les Investigateurs ne pourront rien faire pour les bloquer sur place mais, le cas échéant, ils pourront les rappeler par le sort approprié.

DESCRIPTION DETAILLEE DE L'ILE - PLAN 1 ET AIDE N°1

La chose qui frappe le plus les Investigateurs débarquant sur l'île, c'est l'odeur douceâtre de bois pourri qui surnage au-dessus des embruns iodés du lagon.
La température au sol avoisine les 35 °C et l'humidité y est énorme.
Pour celui qui réussit un Jet en Botanique, c'est la brume qui doit faire office de serre et qui maintient ainsi la température.
Les Investigateurs seront trempés au bout de quelques minutes et le resteront jusqu'à la fin de l'aventure.
Dans la forêt, des bruits étranges de bois brisés et de cris rauques emplissent l'atmosphère. De petits moucherons s'agglutinent déjà autour du visage des Investigateurs. Ce grondement constant d'ailes diaphanes porte sur les nerfs.
Chaque personnage doit faire un Jet sous la SAN par heure passée au contact de ces insectes (perte de SAN : 0/1).

LE LAGON :

Sous son air calme et clair de piscine hollywoodienne, le lagon est parcouru de loin en loin par de curieuses traînées en surface.
Celui qui réussit un Jet de Trouver Objet Caché s'aperçoit que ces traînées sont rectilignes et semblent provoquées par une force invisible venue de l'eau elle-même. Tout objet qui vient à flotter sur le lagon, est de suite environné de ces traînées qui tournent autour de lui, pendant un moment, avec une espèce d'insistance curieuse.
Ces trainées sont en fait créées par un genre de requins transparents piégés sur place par le maître des lieux, Nyarlathotep.
(Voir Monstres et Animaux du scénario, page 126).
Ces «requins» ne sautent pas obligatoirement sur tout ce qui bouge, mais détectent à coup sûr ce qui est comestible...
Si un Investigateur, ou le pilote de l'avion, tombe dans l'eau, il lui faudra regagner la terre ferme en moins de 1D20 rounds. Passé ce court délai, il sentira les puissantes mâchoires de la créature se refermer sur son corps et en engloutir une partie.
(Voir Monstres et Animaux pour les caractéristiques des requins, page 126).

Si les Investigateurs sont sur un bateau, il faudrait que l'un d'eux laisse traîner sa main dans l'eau pour que les requins l'attaquent.
Si les Investigateurs rament, il y aura 10 % de chance pour que leurs rames soient avalées par un requin spécialement vorace. Si le cas se produit, faites un Jet d'Esquive pour que le personnage ne tombe pas à l'eau. Si cela arrive, il devra effectuer un Jet de FOR/CON sur la Table de Résistance avec sa FOR contre sa CON pour se hisser dans un délai de 1D6 rounds sur le bateau, dans le cas contraire, voir les détails sur le monstre (un essai prendra 2 rounds).
Si un moteur est en marche, les «requins» n'approcheront pas, même si une main est laissée dans l'eau.
Les «requins» de Nyarlathotep sont les seuls prédateurs du lagon bleu.
Dans l'eau limpide, les Investigateurs pourront apercevoir une multitude de petits poissons multicolores aux formes bizarres.
Celui qui réussit un Jet en Zoologie se rendra compte que ces poissons n'ont jamais été vus jusqu'alors.
Sur un Jet en Archéologie réussi, il remarquera que ces poissons ressemblent à certains fossiles découverts dans les gorges profondes du désert de Gobi.
De temps en temps, en regardant longuement le fond du lagon, les Investigateurs verront quelques poissons disparaître soudainement (ils ont été dévorés par un des requins de Nyarlathotep).
Si un Investigateur se pose des questions, il faudra lui faire penser que la chaleur et le voyage ont influé sur ses sens.

LA PLAGE SUD :

Cette plage est de sable fin de couleur ivoire se soulevant en petites gerbes brillantes à chaque pas des Investigateurs.
Au petit matin, quand la marée monte juste, les Investigateurs attentifs (Jet de Trouver Objet Caché réussi) repéreront de curieuses traces incrustées dans la frange de sable humide encore découverte.
Ces traces sont caractéristiques d'un bipède assez lourd aux pattes palmées et griffues. Il y a les traces de deux individus.
Si, dans l'épisode précédent, les Investigateurs ont eu affaire aux Profonds, faites-leur faire un Jet d'Idée - 30 %. Si le Jet est réussi, ils pourront faire le rapprochement.
Les traces vont dans le sens mer-terre jusqu'à la bande de sable fin et vice-versa (si l'horaire s'y prête).
En lisière de la forêt, au bout des traces de pas palmés, le sable blond est creusé et remué.
Dans le fond de cette fosse, les Investigateurs (s'ils fouillent) trouveront de petites écailles lisses, dures, d'une forme bizarre, d'un vert sombre ou de couleur blanchâtre.

Il s'agit des traces de l'accouplement de deux Profonds venant de temps en temps passer une nuit sur le sable fin de l'île. Les Profonds arrivent directement de R'Lyeh où dort le Grand Cthulhu.
Si les Investigateurs débarquent de nuit sur la plage : lancez 1D20. Sur un résultat de1 ou 2, ils pourraient bien tomber sur un couple en pleine action.

Les caractéristiques des deux Profonds se trouvent dans le chapitre «Monstres et Animaux», pages 126 et 127.
Regardez bien le timing de ces créatures. Au cas où les Profonds arriveraient après le débarquement des Investigateurs, ils repartiront vers le grand large, persuadés que les humains se feront dévorer par les nombreuses créatures vivant sur l'île.

Cette plage est pleine de vie : crabes, poux des sables et coquillages sont nombreux.
Faites un Jet en Archéologie : s'il est réussi, toutes les créatures trouvées sur la plage auront en principe disparu de la surface de la terre depuis des milliers d'années.
Il n'y a pas de Jet sous la SAN à faire, car cette éventualité n'est pas si extraordinaire que cela.

Les crabes sont comestibles mais les coquillages sont empoisonnés. Leur poison (sans goût, ni odeur) coûte 1D4 Points de Vie par heure. Neuroleptique puissant, il plonge la personne atteinte dans un profond état de prostration et d'hébétude.
La victime est sans voix et deviendra aveugle en une heure.
Il faut réussir un Jet en «Soigner un Empoisonnement» pour stopper la progression du poison. Mais le mal sera fait de manière irréversible. Les premiers symptômes se déclareront une heure après l'ingestion du coquillage.

Effet du poison : à estimer sur 1D10

1 - 2 + perte de 50 % de la vue
3 + perte de 30 % de l'usage des jambes
4 - 5 + perte de 30 % de l'usage des bras
6 + perte de la coordination des mot - 50 %
7 + perte du contrôle des mouvements - 50 %
8 - 9 + perte de l'usage total des jambes
10 + perte complète de la vue

Les effets de ce poison sont à appliquer sur toutes les compétences découlant des zones touchées, dans les proportions indiquées.
Exemple : Max, affamé, casse un coquillage et le fait cuire. Une heure après l'avoir mangé, il se met à bafouiller (6 sur 1D10), il perd donc la moitié de ses compétences en Eloquence, Baratin, Discours et aura un malus de 50 % quand il lancera des sorts demandant une incantation devant être entendue.
De la plage, de curieux bruits se font entendre venant de la forêt. Ils ne sont pas identifiables de prime abord parmi les bruits de branches cassées et les froissements de feuilles.

LA FORET :

Vue de la plage ou de la mer, cette forêt est déjà une énigme. Aucune des essences qui la composent, n'est comparable à ce qui existe dans la flore mondiale connue.
La taille des arbres et des fougères est titanesque. Certaines essences sont hautes de 100 m et déploient des feuilles larges de 5 m. De grosses grappes de fleurs aux couleurs indicibles pendent, tel le raisin, de branches pourries.
Sur le sol, des mousses de couleur mauve rivalisent de laideur avec des champignons aux teintes vénéneuses. Une forte odeur de pourriture monte du sous-bois.

Celui qui réussit un Jet en Botanique, se rendra compte que ces plantes, arbres et végétaux divers ressemblent aux ancêtres de notre flore.
Sur un Jet d'Archéologie réussi, les Investigateurs découvriront que cette forêt est faite d'arbres et de plantes disparues depuis des millénaires de la surface de la Terre.

En restant en bordure de la forêt et en observant le sous-bois, les Investigateurs pourront voir (en réussissant un Jet de Trouver Objet Caché) de petites créatures évoluant au milieu des feuilles.
Ces bestioles se courent les unes après les autres. Certaines font dans les 30 cm mais toutes restent assez loin de la lisière.
Seuls de minuscules êtres multipodes approchent et regardent les Investigateurs, avant de replonger dans le clair-obscur du sous-bois.

Pour le personnage réussissant un Jet d'Archéologie et un Jet en Zoologie : ces créatures, comme les arbres, viennent d'un autre âge mais semblent n'avoir que le cinquantième de leur taille d'origine.

Si un Investigateur entre dans la forêt, il ressentira un léger malaise qui disparaîtra en quelques secondes.
Autour de lui, la forêt a pris des proportions encore plus gigantesques. Les arbres, les champignons ont, au bas mot grandi de 50 fois leur taille. Les animaux ont maintenant une taille correcte selon les normes humaines (retirez 1 Point de Magie par passage Jungle/Plage et vice-versa).
Faites-lui faire un Jet d'Idée. S'il le réussit, il comprendra qu'en entrant dans la forêt, toutes les créatures vivantes réduisent par 50 leur TAI.
S'il se retourne pour regarder vers la plage, il n'apercevra de ses amis que de gigantesques pieds et une amorce de cheville.
Faites-lui effectuer un Jet sous la SAN, (perte de 0/1D4 Points de SAN).
L'Investigateur aura beau crier, ses amis ne l'entendront pas.
Le même phénomène se passera si un Investigateur passe de la forêt à la plage. Il perdra un Point de Magie au passage de la barrière Jungle plage.
Pour les Investigateurs restés sur la plage, le phénomène bien que moins stressant sera assez impressionnant. Il coûtera 1 Point de SAN à ceux qui rateront leur Jet de SAN.

Au moment où leur ami entrera dans la forêt, sa silhouette deviendra floue puis disparaîtra à la manière d'une image sur un poste de télévision quand on l'éteint.
Sur un Jet d'Idée réussi, ils comprendront que si les animaux sont d'une taille 50 fois moindre que la normale, leur ami pourrait bien avoir subi le même sort.
S'ils regardent au sol, ils apercevront au milieu des mousses et des champignons, un homme gesticulant et s'époumonant pour se faire remarquer.
Bien qu'ils sachent (s'ils en ont eu l'Idée) ce qui est arrivé à leur ami, la vision de ce Lilliputien gesticulant sur le sol coûtera un Point de SAN aux Investigateurs ratant leur Jet de SAN.
Cette particularité pourra créer quelques situations comiques.
Si un Investigateur passe juste la main au-delà de la lisière de la forêt, il la verra diminuer de 50 fois alors que le reste de son bras sera de taille normale. Il ne perdra le Point de Magie qu'au passage de sa tête.

Une fois le phénomène compris, les Investigateurs ne perdront que la moitié de la SAN prévue, s'ils ratent leur jet. Se retrouver minuscule d'un seul coup, même si on est prévenu, cause un certain choc.
S'ils ont sauté en parachute et que quelques-uns sont tombés dans la forêt, les effets sur la SAN ne seront applicables qu'au moment où ils verront ceux de leurs amis ayant atterri sur le sable, mais ils perdront le Point de Magie.
Dans ce cas, la distance à laquelle les Investigateurs sont tombés de la plage devra être multipliée par 50 .
Si l'un d'eux est blessé plus ou moins gravement, cela peut signifier la mort sans oublier les rencontres aléatoires ***(voir Annexe IV).***

La diminution affecte de la même manière les objets inanimés que tiennent les Investigateurs, mais s'ils lâchent un objet au moment d'entrer dans la forêt (ou le jetent sciemment), il ne diminuera pas de taille.
Cette forêt est en fait la réserve naturelle où l'Homme Noir a entreposé une multitude de créatures venant des premiers âges de la planète. Ce parc (véritable aubaine pour un paléontologue) est très peuplé et recèle dans ses flancs un nombre impressionnant de dangers.
Il est évident que la traversée de la jungle n'est pas la meilleure des solutions pour se rendre au volcan, mais, comme les Investigateurs ne savent pas exactement où se trouve l'oeuf, ils désireront peut-être explorer la forêt de fond en comble.
Dans ce cas, multipliez toutes les distances par 50.
(Pour aller de la côte sud au volcan, la distance sera de 500 km pour les Investigateurs, alors qu'elle est en réalité de 10 km).
Avancer sur un sol humide, spongieux, couvert de mousses et de feuilles géantes est très épuisant. Aussi les Investigateurs ne pourront parcourir qu'une vingtaine de kilomètres par jour (8 h de marche).
En chemin, ils entreront dans les divers territoires de chasse des habitants de l'île.
Les territoires sont indiqués sur le plan n° 2, page 120.

Les animaux vivant dans cette île chassent, en règle générale, à la tombée du soir ou pendant la nuit, mais il en est qui agissent sans se soucier de l'heure.

La description de ces créatures se trouve dans les Monstres et Animaux du scénario.
La Table de Rencontres Aléatoires se trouve en Annexe 4.

L'influence du sort de Miniaturisation ne s'étend pas sur la totalité de la forêt. Le nord de la piste partant de la crique est au volcan, ainsi qu'une bande côtière large de 2 m sur le pourtour de l'île ne sont pas ensorcelés.
Les difficultés de la progression en forêt font perdre à chaque



Investigateur 5 Points de CON par jour (non définitifs).
La répartition se fera à raison de 2 Points le matin et 3 le soir.
Calculez les handicaps des personnages en fonction de ces pertes.
Ils récupéreront 1D2 Points de CON pour 3 heures de repos total.
Tout au long de la marche, les Investigateurs seront confrontés aux moustiques, serpents, monstres et humanoïdes. Aussi pour éviter une trop grande perte de temps, essayez de les pousser à bout pour qu'ils sortent de cet enfer vert après 2 ou 3 jours de calvaire. S'ils refusent ou s'entêtent, laissez faire la nature.

Renseignements sur les petits tracas de tous les jours :

- le matin, la rosée tombe des feuilles. En temps normal, cela n'aurait d'autres effets que de tremper les chaussures des Investigateurs, mais vue leur taille, la moindre goutte de rosée tombant d'un mètre peut assommer et surtout détremper les personnages ***(voir Annexe 4 pour plus de détails).***
- la sève coulant des arbres est très collante. Si les investigateurs dorment aux pieds d'un arbre, il y aura 10 % de chance pour qu'ils se retrouvent empêtrés dans une coulée de sève dont ils ne pourront se défaire qu'en réussissant un Jet de FOR sur la Table de Résistance (30 en passif pour le pouvoir adhésif de la sève et la FOR du ou des Investigateurs en actif).
- la flore de cette île n'étant pas affectée par la miniaturisation, les Investigateurs passeront souvent sous des arbres laissant tomber du pollen ou exhalant des senteurs enivrantes. Le pollen les fera tousser et s'étouffer, les senteurs entêtantes les rendront saouls ***(voir Annexe 4).***

- cette petite liste d'inconvénients n'est pas exhaustive et vous pouvez en imaginer d'autres, non mortels mais ennuyeux.

La forêt est un endroit stressant et malsain. Si les Investigateurs veulent s'abreuver de l'eau contenue dans les feuilles ou dans les flaques, il leur faudra l'assainir.
Pour cela 2 solutions: 1/ faire bouillir l'eau
2/ y mettre des pastilles assainissantes

Si aucune précaution n'est prise, il leur faudra réussir, sur la Table de Résistance, un Jet de CON contre 20 (cette valeur étant le degré de pollution de l'eau).
Si ce Jet est raté, ils contracteront l'une des maladies indiquées ci-dessous.

A déterminer sur 1D6, les maladies dues à l'eau

1 - 2 : Choléra
3 - 4 : Paludisme
5 - 6 : Fièvre jaune

Il est évident que si les Investigateurs sont vaccinés ou prennent régulièrement de la quinine, il n'y a que sur un échec extrême qu'ils subiront les affres de la maladie ***(voir les effets des différentes maladies en Annexe 5).***
Pour le déplacement dans la jungle, n'hésitez pas à insister sur les bruits et les mouvements de feuilles pouvant inquiéter les Investigateurs.

LA FALAISE :

Elle prend son essor à la limite ouest de la plage et suit la côte ouest de l'île. Elle atteint son point culminant au niveau du volcan, à plus de 300 m d'altitude.
Vue de son sommet, la falaise est un à pic lisse et sans aspérité. Au pied de la roche, la mer vient mourir doucement sur une mince plage de galets rougeâtres.
Du côté de la forêt, la pente est raide mais reste assez praticable. En longeant la côte, la pente de la falaise est de 10%. En passant par la forêt, elle varie de 0 à 60% de son sommet au bas de la colline.

LA CRIQUE EST :

La crique, trouvée au pied de versant sud-est du volcan, est faite d'une petite bande de sable blanc et de palmiers dignes des plages de Tahiti.
C'est un endroit calme où les requins ne viennent jamais.
A la limite de l'eau, deux poteaux de bois sculpté luisent d'une sombre fluorescence, même en plein jour.
Leur forme est terrifiante. Ils représentent chacun un humanoïde, les bras joints sur son torse et qui n'a pas de tête mais un visage grimaçant et cruel ornant son ventre. Sa bouche est remplie de déchets pourrissants exhalant des effluves nauséabondes. Il est doté d'énormes fesses d'où dépassent deux cornes torsadées lui remontant le dos pour jaillir en V au-dessus de ses épaules. Ses jambes tordues plongent dans l'eau à hauteur des mi-cuisses. Entre ses jambes un phallus disproportionné pointe à l'horizontale.
Cette effigie représente l'une des multiples formes de Nyarlathotep.

Sur un Jet réussi de Trouver Objet Caché : les cornes fessières sont usées à hauteur des épaules. Des morceaux de fibres végétales sont accrochées aux entailles des cornes (il s'agit de l'endroit où les sauvages attachent leurs bateaux).
Sur un Jet réussi en Médecine : dans la gueule ouverte des statues, les «choses» pourrissant au soleil sont des viscères humaines. Un Jet de SAN (0/1D6).
Sur un Jet réussi de Trouver Objet Caché sur le phallus : ce dernier est recouvert d'une gangue brunâtre de sang séché et d'humeur fécale. Un Jet de SAN (0/1D4).

Les deux poteaux sont identiques. La distance qui les sépare est de 5 m. De la mer (ou de la plage), un sentier large d'un 1,5 m s'enfonce droit dans la pénombre verdâtre du sous-bois.
Sur la plage, en lisière de la forêt, un foyer de pierres noircies indique que cette île est habitée (tout au moins de temps en temps). Le foyer est mort (sauf le dernier jour des mois de 31 jours).
Le vent et la mer ont effacé toutes traces qu'auraient pu laisser sur place les éventuels habitants de l'île.

LA BANDE COTIERE :

La «bande côtière» fait le tour de l'île. Elle part de chaque extrémité de la plage pour finir, du côté ouest, à l'aplomb du volcan, et du côté est, sur le chemin menant à la crique.
Ce petit no-man's land n'est pas de tout repos. Outre sa faible largeur, 2 m au maximum, sa surface est irrégulière et instable. En empruntant cette voie, les Investigateurs ne diminueront pas de TAI et n'auront que 9 km à marcher. Toutefois, pour parcourir cette distance, il leur faudra réussir un Jet sous 3 fois leur DEX par kilomètre parcouru.

Si un Jet est raté, lancez 1D6 :

- Si le résultat est 1, le personnage bascule, soit dans le vide sur la côte ouest, soit dans l'eau sur la côte est. Dans ce cas, faites-lui faire un Jet de Chance. S'il est réussi, le personnage trébuchera mais se rattrapera de justesse. Dans le cas contraire, il chutera.

S'il est sur la côte ouest, et dans le premier kilomètre, il subira 2D6 Points de Dommage. Au-delà, la chute sera mortelle et sans appel.
Sur la côte est, il aura un peu plus de chance :
En bordure de l'île, la profondeur est de 10 m et les requins, bien que peu nombreux, le repéreront rapidement.
Faites-lui faire un Jet de Nager. S'il est réussi, faites un Jet FOR/CON sur la Table de Résistance (FOR contre CON du personnage).
Ce Jet permet à l'Investigateur de se hisser sur la rive, mais il lui faut 1D6+2 rounds pour y parvenir.
Pour les requins, lancez 1D20+2. Le score obtenu correspond au nombre de rounds que mettront les 1D4 requins à arriver sur leur victime. Si l'Investigateur rate l'un des jets, il pourra le refaire avec un malus de 5 % à chaque tentative. Le temps en rounds passés à reprendre la manoeuvre sera égal à 1,5 fois celui de base. Si l'Investigateur ne remonte pas sur la berge à temps, les requins attirés par les vibrations de la chair fraîche pataugeant dans l'eau se rueront sur le festin.
Les Investigateurs n'apercevront que le sillon de la nageoire dorsale des requins puis, sans cause apparente, verront leur ami tiré par en-dessous. Après avoir hurlé à s'en rompre les cordes vocales, ce dernier perdra, comme par enchantement, des morceaux entiers de son corps dans un flot de sang. Quelques

secondes plus tard, seule une eau rougeâtre où se devine très difficilement (sur un Jet réussi de Trouver Objet Caché) la forme torturée des «requins» venus pendre leur repas, témoignera du drame.
Ceux qui ne réussiront pas leur Jet sous la SAN perdront 1/1D8 points de SAN.

- Sur un 2, 3 ou 4, l'Investigateur chutera sur le chemin et perdra 1D2 Points de Vie. Faites-lui faire un Jet de Chance.
Si le Jet est raté, l'Investigateur lâchera ce qu'il a en mains. Jetez 1D6 : sur 1 ou 2, l'objet chutera dans la jungle mais restera de TAI normale (ce qui empêchera toute récupération car si un homme passe, il réduit de 50 fois sa taille, il ne peut donc traîner un objet de taille si énorme). Sur un 3 : l'objet chutera sur le chemin et sur un 4,5 ou 6 il tombera soit dans l'eau de la côte est, soit au bas de la falaise de la côte ouest.
- Sur un 5 ou 6, l'Investigateur tombera dans la forêt et réduira de 50 fois (pour les détails de la forêt, voir plus haut).
Pour égayer ce voyage, vous pourrez faire intervenir à votre discrétion un élément extérieur venant de la forêt, comme une averse, une vague un peu forte, ou autres petits tracas.
Pour ajouter une pointe d'humour noir, vous pouvez faire tomber un Investigateur moitié sur le chemin, moitié dans la jungle.
Dans ce cas, imaginez le choc des autres personnages à voir une paire de jambes normales surmontée (à la limite du bois) par un corps ridiculement petit se débattant.

Pour l'Investigateur, l'impression sera aussi spectaculaire car sa tête réduite de 50 fois verra le sol à une hauteur de plus de 20 m. Cela étant dû à la position du torse réduit et centré par rapport aux jambes restées de taille normale.

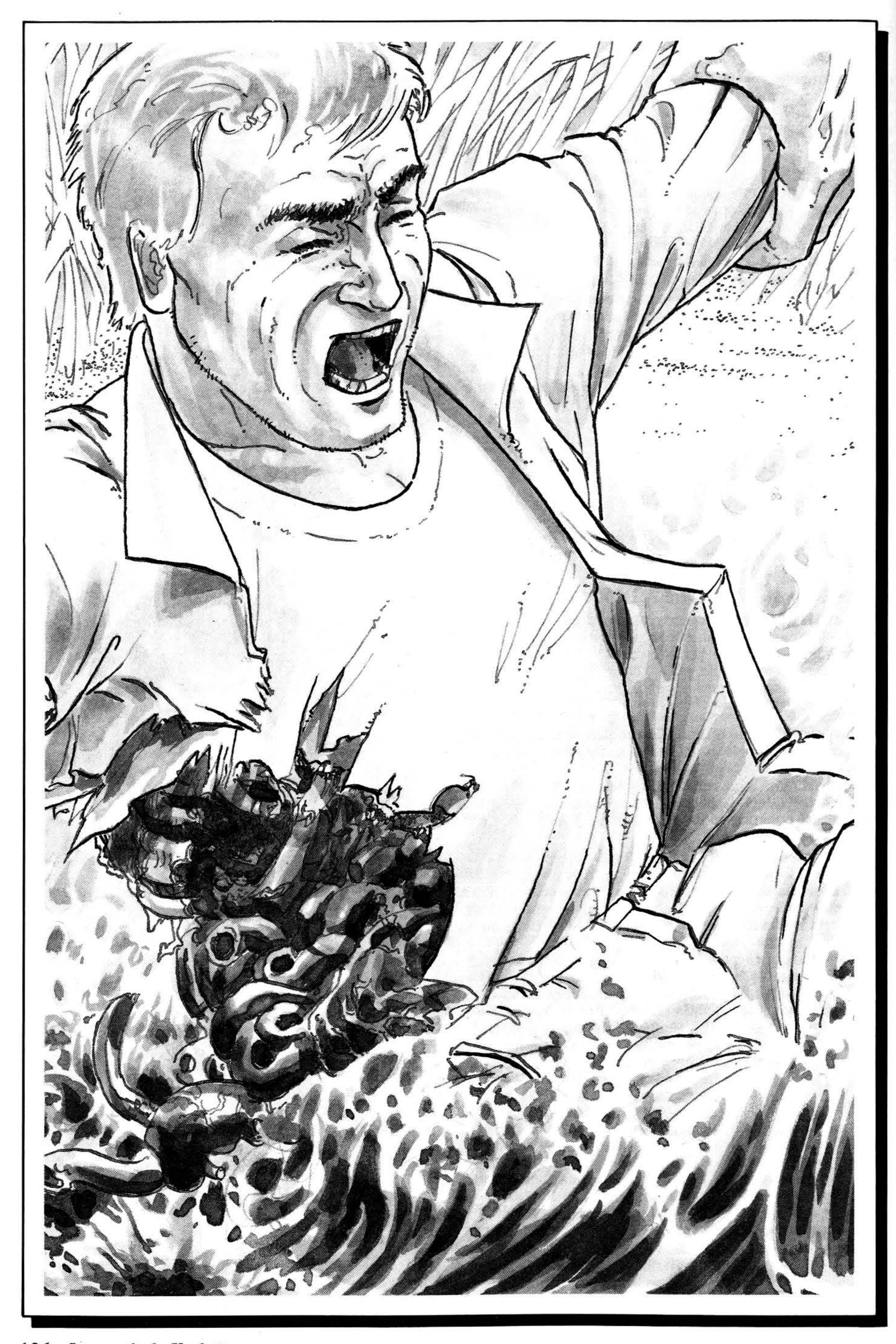
LE CHEMIN DE LA CRIQUE AU VOLCAN :

Partant de la plage de la crique, ce chemin large de 1,5 m forme dans le mur végétal une tranchée rectiligne où rien ne pousse. Il disparaît rapidement dans la clarté verdâtre.
Il n'est pas ensorcelé mais, malgré cela, les Investigateurs se sentiront oppressés, comme des intrus sur cette bande de terre nue.

Sur un Jet d'Idée réussi : malgré la chaleur, l'humidité et la proximité de la jungle, nulle herbe, nulle plante ne pousse sur le chemin.
La limite entre les arbres et le chemin semble faite à la hache. Sur une hauteur de 3 m, chaque plante et chaque arbre, s'arrête exactement à la verticale du bord, comme taillé par un bûcheron et sa tronçonneuse.
Jet de Trouver Objet Caché réussi : le bord du chemin à l'intérieur de la forêt est jonché de cadavres d'animaux miniatures. Ces animaux sont tous étêtés, comme arrêtés en pleine progression par le couperet d'un bourreau dément. Du côté de la forêt non ensorcelée, les animaux sont vivants mais sonnés.
Si un personnage cherche à s'emparer d'un animal décapité (côté forêt ensorcelée), il n'aura aucun mal à le faire. Par contre, de l'autre côté, s'il essaie de ramener un animal vivant sur le chemin, sa main sera bloquée au niveau de sa prise. Il aura beau forcer, le seul résultat auquel il parviendra, sera d'écraser le pauvre animal contre les parois magiques du chemin. S'il tue l'animal, celui-ci passera la barrière.

Explication :
La barrière magique de la forêt primaire est d'un autre type que la barrière du nord. Elle brûle et désintègre tout animal d'une INT inférieure ou égale 8 et d'une TAI non réduite inférieure à 30, ainsi que les végétaux. Elle est en place pour empêcher que des animaux tels que le Tyrannosaure ne viennent hanter de leur gigantesque présence les bâtiments du cratère. De l'autre côté, le mur magique ne sert qu'à assommer le gibier de la réserve de chasse.
Il n'y a que les animaux morts qui puissent traverser cette barrière.
Attention :
Si un Investigateur a une INT inférieure ou égale à 8 (ce qui est





peu probable !), il se brûlera s'il cherche à passer la barrière. Il y perdra 1D10 Points de Vie.
S'il passe de la forêt à la bande côtière : pas de problème.

LA FORET NON MINIATURISANTE :

Cette partie de forêt non ensorcelée. se trouve au nord du chemin allant de la crique au volcan. Elle est fondamentalement différente. Les essences qui la composent sont visiblement très récentes, mais de taille gigantesque.
Jet de Botanique réussi : il s'agit de séquoias géants identiques ou presque à ceux du parc de Yellow Stone aux Etats-Unis.
La faune y est classique : lapins, oiseaux et autres gibiers.
Cette forêt sert de terrain de chasse aux indigènes venant sur place entre deux repas cannibales.
Si les Investigateurs y entrent , ils découvriront avec un Jet réussi de Chance - 50 % plus un Jet de Trouver Objet Caché, des Pointes de sarbacanes archaïques et des restes d'animaux ayant été dévorés crus.
Sur un Jet réussi en Médecine : les traces de morsures sur ces carcasses pourrissantes, sont celles de dents humaines.

LE BOUT DU CHEMIN :

Après avoir parcouru le sentier menant de la crique au volcan, les Investigateurs déboucheront dans une petite clairière blottie contre le versant sud du volcan. Cette petite oasis de paix est bordée au sud, à l'ouest et à l'est par la forêt ensorcelée.
Toute la partie nord est obstruée par le flanc nu du volcan. Au centre de la clairière, un foyer éteint, entouré de larges pierres noires, atteste silencieusement de la présence épisodique d'êtres sur ces lieux.
Au centre de ce foyer, se trouvent des restes d'os calcinés et noircis.
Un Jet réussi sous une compétence médicale révélera que ces os appartiennent tous à des squelettes humains.
En comptant et répartissant les différents os, les Investigateurs pourront dénombrerles 15 hommes, femmes et enfants ayant été dévorés dans cet endroit.

Le long de la paroi, 4 poteaux de bois rouge flanquent une haute porte de bronze où se dessine en relief un monstre aux allures de crapaud cornu ayant une trompe se terminant par un oeil et sept membres aux multiples articulations. Ce «crapaud» devrait pouvoir voler car de son dos bossu, une aile delta jaillit.
La créature sculptée semble aveugle, si ce n'est sa trompe périscopique. Sur son ventre bombé, deux larges entailles laissent suinter un liquide apparemment gras.
Au pied de cette chose, des humains aux traits négroïdes et asiates se baignent dans le liquide échappé de la panse percée. Cette gravure représente l'une des 100 formes que peut prendre Nyarlathotep.
Faites effectuer aux Investigateurs un Jet sous la SAN : rien ou 1D6, la sculpture est terrifiante mais plus que le monstre luimême, c'est le visage extatique des humains se baignant à ses «pieds» qui impressionne par le fanatisme et la cruauté de leurs traits.
Un Jet en Botanique réussi sur les poteaux permettra de découvrir que ces poteaux sont en cèdre rouge du Canada !?!?
Mais malgré toutes les recherches effectuées, les seules traces visibles seront celles laissées par des liens de corde à une hauteur correspondant aux poignets humains quand ils sont le long du corps et des traces de sang sur le sol.
La gigantesque porte (20 m de haut) représentant Nyarlathotep abreuvant ces seuls fidèles terrestres, est maintenue fermée par deux cales en métal noir, plantées dans le sol au niveau de la jonction des deux battants.
Ces cales sont percées dans leur largeur d'un trou de 3 cm de diamètre.

Si les Investigateurs réussissent un Jet de Trouver Objet Caché, ils pourront voir dans le trou des cales les restes des viscères servant à tirer les cales de terre (un Jet de Médecine).
Ces trous servent au passage des cordes permettant d'arracher les cales à bonne distance pour ne pas se prendre les battants de la porte quand elle s'ouvre violemment.
Les cales sont fortement enfoncées dans le sol. Il faudra pour les arracher réussir un Jet de FOR sur la Table de Résistance avec 40 en passif pour la calc et la FOR du ou des Investigateurs en actif.

LE PIEGE DE LA PORTE :

La porte du tunnel menant au cratère du volcan, est montée sur pivots hydrauliques, compressés à l'extrême. Quand les cales sont posées en terre, elles appuient sur de petits vérins qui détendent les pivots. La force des pivots, bien que phénoménale, est retenue grâce à elles.
Quand les 2 cales sont enlevées, les pivots libérés de ce qui les retient, écartent les portes à une vitesse impressionnante.
Toute personne se trouvant dans le rayon d'ouverture des portes devra faire un Jet d'Esquive. Si le Jet est raté, la personne subira 1D20 Points de Dommage.

Dès que les portes sont ouvertes, les pivots se recompressent en attendant qu'une fois les battants clos, les cales puissent, en pesant sur les vérins, préparer la porte pour la prochaine fois.
Ce piège, découvert depuis des millénaires par les différents prêtres et officiants du culte, fut placé sur l'entrée du tunnel par un serviteur un peu facétieux du Dieu Noir. Nyarlathotep s'en amusa quelques temps, mais voyant l'affaire éventée, l'oublia très vite préférant de loin le contact direct avec ses victimes.

Les Investigateurs (s'ils essaient), s'apercevront que les portes une fois ouvertes, sont très faciles à refermer (une FOR de 8 suffit).

LE TUNNEL :

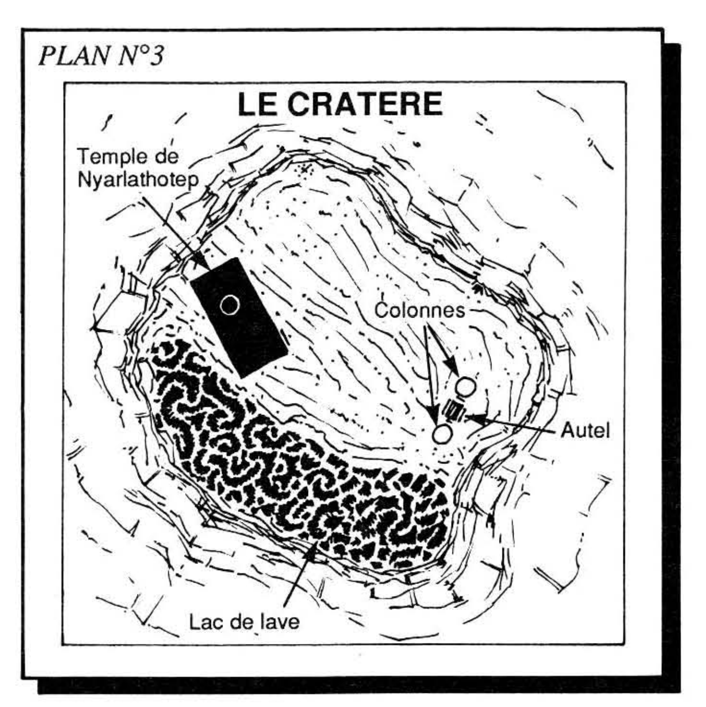
L'accès au cratère se fait par un long couloir semi-cylindrique d'où fuse une légère lueur verdâtre. Les murs sont lisses, comme entièrement poncés. Le sol est granuleux et de couleur jaune. Le contraste de ces couleurs agresse les yeux peu habitués des Investigateurs.
La longueur du boyau est de deux cents mètres. Pourtant, les Investigateurs ne parviendront pas, même après une heure de marche, à en parcourir un mètre, s'ils cherchent à le traverser en marche avant.
La raison en est simple. Nyarlathotep ne veut en aucun cas qu'un être humain puisse venir vers lui en avançant de face. Si les Investigateurs parcourent le tunnel à reculons, ils avanceront sans problème.
Si au cours de sa marche à reculons un Investigateur jete un coup d'oeil derrière lui, il se sentira aspiré vers l'avant et s'arrêtera entre les deux portes de bronze.
Le personnage perdra 1D4 Points de Vie, du fait de la violence de cette «aspiration».

Une fois arrivés à l'autre bout du tunnel, les Investigateurs pourront se retourner sur une vision des plus étranges.

LE CRATERE - PLAN N°3 :

Vu de l'extérieur, le cratère du volcan crache continuellement une épaisse fumée blanchâtre qui, en se répandant, forme le dôme de brouillard.
A l'intérieur, le cratère, bien que baignant dans une pénombre angoissante, n'est pas empli de brume. La vision des choses y est facile mais toutes les couleurs en sont bannies. Les Investigateurs se trouveront plongés dans un monde gris et terne où seuls les objets noirs semblent ressortir sur la grisaille générale.
Les personnages se trouvent en bordure de la face interne du cratère. Face à eux, une grande surface de sol lisse s'étend jusqu'à un petit lac de lave dont le jaune-rouge fluorescent de métal en fusion a fait place à un gris sale mais lumineux.
Au-dessus d'eux, à la limite du cône, une épaisse fumée jaillit du sommet pour monter en colonne vers un ciel invisible.
Sur un Jet Trouver Objet Caché réussi : la fumée prend naissance au niveau des lèvres supérieures du volcan et sort de la roche par une multitude de petits trous répartis de manière régulière tout autour du cratère.
De toute évidence, ceci ne doit rien à la nature. Cinq mètres sous

PLAN N°3



le sommet, une corniche est visible. Elle fait le tour du cratère et semble large de deux ou trois mètres. Sur la gauche, deux hauts piliers circulaires de pierre noire, entourent un parallélépipède de même couleur.
Sur la droite, une sombre forme noire haute de plusieurs mètres se découpe sur la lueur glauque du lac de lave.
La chaleur dans le cratère est à la limite du supportable (45°C).
Faites effectuer un Jet d'1D100 sous 4 fois la CON.
Si le Jet est raté, ôtez 1D6 Points de CON (provisoirement) et refaites faire ce Jet toutes les 10 minutes. A 0 Points de CON, les Investigateurs s'évanouiront.
Pour ceux qui ont réussi du premier coup, ne leur faites faire des Jets que toutes les heures.
Une heure à l'extérieur du cratère régénère tous les Points de CON perdus par la chaleur.
Face aux Investigateurs, se trouvera l'un des gardiens du cratère. Selon l'heure, il s'agira de l'un ou l'autre *(Voir monstres et animaux du scénario, pages 130 et 131).*
Les gardiens n'attaqueront pas systématiquement les Investigateurs. En effet, ils sont habitués à voir des humains dans l'enceinte du cratère, qui sept fois l'an, apportent des présents humains au maître de l'île.
Le gardien en faction poussera de petits cris "Knan Kount Illa" (traduction : "Que cherchez-vous ici auprès du Maître des Messages ?") et attendra une réponse.
Celle-ci est une sorte de mot de passe que seuls le Chaos Rampant, ses gardiens et les sorciers de la tribu cannibale connaissent.
La seule manière pour les Investigateurs d'avoir ce mot de passe est de l'apprendre de la bouche-même du sorcier.
(Voir PnJ du scénario «Les Cannibales et leurs esclaves», page 116).

En cas de non réponse ou d'erreur, le gardien attaquera les Investigateurs et cela jusqu'à la mort de l'une des deux parties. Les autres gardiens n'interviendront pas (sauf si leur heure de garde est arrivé).
(Pour les caractéristiques et le timing, voir Monstres et Animaux du scénario, pages 130 et 131).

Les colonnes :

Sur la gauche de l'esplanade, se trouvent deux immenses colonnes de pierre noire, d'un diamètre de cinq mètres, dont la hauteur n'est pas discernable, car leur faîte se perd dans la brume jaillissant du cratère.
Sur un Jet en Géologie réussi : ces colonnes sont faites en pierre ponce recouverte d'une couche de résine.
Sur un Jet en Botanique réussi : cette résine, bien que végétale, n'a pas une texture connue.

Nulle inscription n'est visible sur leur surface mais en y passant la main, de curieux glyphes se font sentir.
Quoiqu'incompréhensibles, ceux-ci réveillent chez les Investigateurs, de curieux souvenirs.
Faites-leur effectuer un Jet d'Idée. En cas de réussite, les Investigateurs penseront qu'ils ressemblent un peu à l'écriture déjà entrevue dans la crypte du Caracol (voir le venin du Yucatan).

Ces glyphes ne pourront être photographiés ni même relevés à la main, mais si un Investigateur se concentre sur eux, il ressentira en noir et blanc et muet, l'histoire de la venue de Karlatt, son combat contre les Hommes Serpents prisonniers de l'oeuf et l'avènement du culte de Nyarlathotep sur cette île du bout du monde. ***(L'histoire et ses conséquences: voir Annexe n°6).***
Une fois le personnage en transe, il lui sera impossible de se soustraire aux visions qu'il aura. Seuls ses amis en le bousculant pourront l'en défaire. Dans ce cas, l'Investigateur perdra 1D8 Points de SAN. Son esprit étant attaché aux visions, il sentira une déchirure spirituelle et restera inconscient pendant 1D10 tours. Le personnage gagnera 1D6+2 % en Mythe de Cthulhu.
Les deux colonnes racontent la même histoire.

L'autel :

Il s'agit d'un gros bloc de pierre ponce d'un noir profond faisant 3 m de long sur 2 de large et 1,5 m de haut.
Une croûte de matière séchée recouvre la totalité de la surface de l'autel (sur un Jet en Médecine : c'est du sang. Il est évident que ce Jet n'est pas obligatoire car les Investigateurs pourront y penser facilement).
Il n'y a aucune inscription ni dessin sur cet autel.
Sur un Jet de Trouver Objet Caché réussi : à la base de l'autel, de petites rainures presque invisibles semblent prouver l'existence d'une sorte de compartiment secret.

Pour ouvrir ce compartiment, il faudra le forcer avec une barre à mine ou un poignard très solide.
Effectuez un Jet sur la Table de Résistance avec la FOR de l'Investigateur en actif et 20 en passif pour le tiroir.
Si le Jet est raté, faites un Jet de Chance pour l'Investigateur.



En cas de malchance, les mains de cette personne iront s'écorcher sur la surface rugueuse de l'autel. Quelques gouttes de sang perleront sur le bloc déclenchant le sort d'Appel de Nyarlathotep (**Voir le piège de l'autel ci-après**).
Une fois le compartiment ouvert, les Investigateurs y trouveront un tore de métal ***(voir Objet Magique n° 1)*** et un livre écrit en plusieurs langues ***(voir livres et sorts du scénario).***

Le piège de l'autel :
L'autel de pierre ponce n'est en fait qu'un grand émetteur directement connecté sur le Chaos Rampant.
Les sorciers cannibales ne connaissant pas le sort de Contact, Nyarlathotep leur construisit cet émetteur pour qu'ils puissent le contacter.
Le système en est très simple, il suffit d'une goutte de sang humain sur une partie de l'autel pour que celui-ci entre en fonctionnement et contacte le Dieu Noir.
Nyarlathotep répondra à cet Appel et arrivera vers 21 h/22 h ***(Voir Monstres et Animaux du scénario, page 132).***
Les indigènes ignorant qu'une seule goutte suffit à appeler Nyarlathotep, sacrifient allègrement 5 esclaves à chaque fois, persuadés que plus ils en éventrent, plus le Messager arrive rapidement. Nyarlathotep ne les a jamais détrompés.

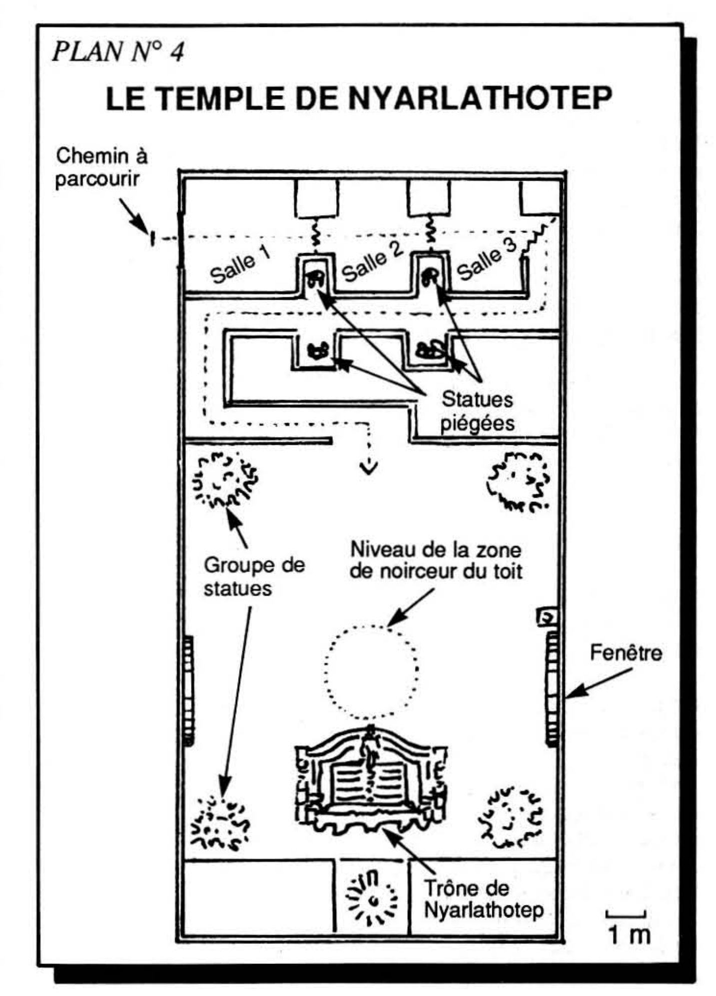
S'il y a des Hommes Serpents :
Sur la droite de la porte en longeant la paroi du cratère, les Investigateurs pourraient bien tomber sur le Portail créé par Yig pour permettre à ses créatures de transférer plus facilement les autres spécimens de leur race qu'ils trouveront sur place.
Pour découvrir cette porte, il faudra: 1/ que les Investigateurs s'y dirigent et 2/, qu'ils réussissent un Jet de Chance - 65 %.
Dans ce cas, ils vont se retrouver directement au Yucatan au niveau du Point 2 ***(plan n° 1 du Venin du Yucatan).***
Ce passage coûtera1 Point de Magie à chacun.

Le temple de Nyarlathotep (extérieur) :
Il s'agit de la forme noire entrevue sur la droite de l'entrée du cratère.
Comme les autres édifices du cratère, ce bâtiment est en pierre ponce noire et ne porte aucune marque. Il fait 20 m de long sur 10 de large et 12 de haut.
Mise à part une ouverture noire se détachant sur le noir de la pierre ponce, rien d'autre n'est visible.
L'entrée est haute de 5 m et large de 3, nulle porte ne la clot, pourtant les Investigateurs ne pourront rien distinguer au-delà de l'épaisseur des murs. Ils devront la franchir pour y voir quelque chose.
Si les personnages montent sur le toit du temple (avec une corde ou un Jet en Grimper), ils pourront y voir un large trou, aussi noir que le porche du temple. Ce trou fait 5 m de diamètre et permet d'accéder directement à la salle principale du temple.
Si les Investigateurs y jettent quelque chose, l'objet disparaîtra de leur vue dès qu'il aura parcouru l'épaisseur du toit. Il en sera de même pour une corde qui pourra être retirée du trou sans problème.
Si un Investigateur saute dans le trou, il chutera de 12 m (4D6 Points de Dommage), s'il descend à la corde, il se retrouvera dans la salle principale du temple.
Explication : ce mur de noirceur a été mis en place pour que les lueurs violentes venant du temple ne coupent pas la grisaille du cratère. Ce mur absorbe toutes les lumières et tous les sons.
Si les Investigateurs dirigent un faisceau de lumière sur cette noirceur, ce dernier sera comme aspiré par le noir.
Dans ce cas, faites-leur effectuer un Jet sous la SAN (si les Investigateurs détiennent une lampe) 1D4 Points en moins s'il est raté. En effet, le faisceau de la lampe se courbera et foncera vers la noirceur comme aspiré par une force inconnue.
Sur un Jet en Connaissance réussi : ce phénomène ressemble à ce qui se passerait aux abords d'un trou noir.
Le trou du plafond est l'entrée que prend Nyarlathotep quand il vient sur place à l'Appel de ses ouailles.

Le temple de Nyarlathotep (intérieur) - Plan n° 4 :
- Une fois le rideau de noiceur de la porte franchi, les Investigateurs se retrouvent dans une pièce de 6 m sur 6 violemment éclairée par une lueur surgissant du sol. Cette lueur aveuglante ne permet pas aux Investigateurs de voir autre chose que des miriades d'étoiles multicolores, imprimées sur leurs rétines par la violence de l'éclairage.
Leurs oreilles sont meurtries par une vibration stridente les empêchant de s'entendre eux-mêmes. S'ils touchent aux murs, une violente décharge électrique les secoue des pieds à la tête. (Faites un Jet de CON x 5. Si le Jet est raté : perte de 1D6 Points de CON, 1D4 Points de FOR (provisoirement) et 1D3 Points de Vie pour la décharge électrique).
Leurs narines sont assaillies par une odeur nauséabonde qu'ils pourront reconnaître sur un Jet d'Idée réussi comme étant l'odeur pestilentielle des corps achevant de pourrir dans la terre humide des caveaux.
Leurs bouches sont emplies d'une sorte de mélasse impalpable les, privant même du goût de leur salive.
Si un Investigateur reste dans cette pièce plus de 5 rounds, il subira de nouveau les effets néfastes de la pièce tous les 3 rounds. Y compris les dégâts sur la SAN.
Cette pièce fait physiquement mal aux Investigateurs, tous perdront dans ce passage 1D4 Points de CON (provisoirement) et 1D2 Points de Vie.
Faites-leurs effectuer un Jet sous la SAN 0/1D6 Points de SAN.

Pour en sortir, deux solutions : faire marche arrière, ou foncer tête baissée droit devant soi.

Au fond de la pièce, un couloir de 2 m de large, coupé en son centre par un mur de noirceur, mène à la deuxième salle de cette première série de pièces.
Pour traverser ces 3 salles, les Investigateurs devront avancer à tâtons, car, ils n'y verront rien ou très peu.
- La deuxième salle est entièrement plongée dans la noirceur magique du maître des lieux.
Ici nulle chose n'est. Aucune lumière, aucun bruit ni sensation n'existe. Seul le néant semble réel et si palpable qu'il agresse les sens pourtant annihilés des Investigateurs.
L'angoisse des personnages sera sans pareille face à cette non



existence, ils se sentiront non vivants, non morts, dans un état proche de la perte d'identité (c'est un état de mort-vivant). Faites-leur effectuer un Jet sous la SAN celui qui rate son Jet perd 1D10+1 Points, celui qui le réussit, 2 points de SAN !

Cette pièce a été créée par le Chaos Rampant lui-même avec toute son attention pour que l'humain y entrant comprenne facilement et douloureusement quelle petite chose il est, face à la Puissance du Chaos. Elle est identique à la première et l'on en sort par le même genre de couloir, face à la porte d'entrée.
Si un Investigateur rate son Jet de SAN, il se perdra dans cette petite pièce. Pour en sortir, il faudra qu'un autre Investigateur le percute sans le sentir et le pousse vers la sortie (un Jet de Chance/2). Si l'Investigateur est le dernier, il restera sur place sans espoir à moins que l'un de ses amis ne vienne le chercher. N'oubliez pas que dans cette pièce, toute sensation est impossible. Les Investigateurs qui ont réussi le Jet de SAN ne pourront pas se guider grâce aux murs.
Faites-leur faire un Jet de Chance pour qu'ils trouvent la sortie. Si le Jet est raté : perte de 2 points de SAN, et cela jusqu'à leur sortie. Refaites-leur faire à chacun un Jet de chance - 10 % à chaque round.
Si un Investigateur perd plus de 8 Points de SAN, il se perdra dans la noirceur et ne pourra être sauvé que par un ami.
- La troisième salle est de même taille que les autres. Une fois la noirceur traversée, cette pièce est un véritable havre de paix. Une odeur suave et douce y règne. Un goût irréel se pose sur les papilles des Investigateurs réveillant en eux le goût de l'enfance. Une douce mélopée berce leurs oreilles pour les entraîner dans une farandole sans fin. Les murs sont soyeux et caressants, d'une couleur propre à éveiller le plus merveilleux des rêves.
Si un personnage regarde son corps, il ne le verra pas.
Si un Investigateur s'arrête dans la pièce et qu'un autre arrive, Ils pourront se percuter (un Jet de Chance/5 pour la personne ayant stoppé) mais ne se verront pas.
Dans tous ces cas faites-leur effectuer un Jet sous la SAN. S'il est raté, 1D6 Points de SAN en moins ou rien.

Explication : cette troisième pièce baigne dans une sorte d'aura qui rend invisible toute chose s'y trouvant.
Les Investigateurs retrouveront leurs sens mais en agissant sur le cerveau, cette aura donnera aux personnages l'impression qu'ils flottent dans les airs. Cette impression est si agréable, après l'horreur de la pièce précédente, que sans rien dire, ni faire, ils se sentiront appelés à rester ici à tout jamais.
Faites un Jet de POU/15 sur la Table de Résistance. Si le Jet est raté, l'Investigateur errera dans la pièce avec un sourire béat (quoique invisible) jusqu'à ce qu'un autre Investigateur le traîne dehors.
(Pour qu'un autre Investigateur repère un personnage errant, Faites un Jet d'Ecouter - 50 % si la recherche est voulue ou un Jet de Chance/5 pour le personnage ayant stoppé, si c'est au hasard de bien faire les choses).

Pour sortir de cette pièce, il faut encore franchir un petit mur de noirceur (sans effet).
Ces 3 pièces forment ce que Nyarlathotep, lui-mêm,e a appelé: «les états humains d'inexistence» ou encore «les phases de réincarnation».

La première pièce : perte des 5 sens par agression.
La deuxième : perte des sensations par l'absence de référence et de vécu.
la troisième : perte des sens par insertion dans un milieu idéal de bien-être, un peu comme dans le ventre d'une mère.

Ce pourrait être aussi les 3 étapes inversées de la réincarnation ou de la renaissance des humains à l'état d'esclaves du Chaos Rampant.
La première salle étant une mise à mort perpétuelle des sens, la deuxième leur état de mort, et la troisième leur renaissance dans un environnement privilégié.
Il est évident que ces trois pièces ont été créées pour que tout humain y passant devienne un adepte du Chaos Rampant.
Si par malheur un Investigateur y perdait la moitié de ses Points de SAN, il devra faire un Jet sous celle-ci. Si le Jet est raté, reportez-vous aux descriptions de la salle principale, en considérant l'Investigateur comme un adepte momentanné de Nyarlathotep.
Pour les folies ou phobies que pourraient contracter les Investigateurs, lancez 1D6 et reportez-vous à la table ci-dessous:

1D6	Pièce 1	Pièce 2	Pièce 3
1 - 2	Stupeur	Pantophobie	Catatonie
3	Paranoïa	Scotophobie	Stupeur
4	Optophobie B/	Nyctophobie	Amnésie
5 - 6	Monophobie C/	Chromophobie A/	Catatonie

A/ peur du noir
B/ peur d'ouvrir les yeux
C/ peur d'être seul

Toutes ces phobies et folies sont cumulables.

Une fois passée la dernière barrière de noirceur, les Investigateurs se retrouveront dans un couloir de 2 mètres de large, faisant un virage vers la droite. Les murs sont de couleur beige et une lumière jaune criard les illumine.
Une fois la courbe passée, les personnages déboucheront dans un corridor de 20 m de long, bordé de chaque côté par 2 statues cachées dans l'ombre, dont seul le socle massif déborde des alcôves. Les murs sont de la même couleur mais la lumière y est blanche et très pure. Le sol est dallé de marbre blanc veiné d'un noir profond.
Les quatre statues sont identiques quand à leur forme générale. Elles représentent toutes un homme de belle stature, entièrement nu à l'exception d'un pagne minuscule, juste suffisant pour en cacher les attributs.
Leur main gauche repose le long du corps et leur main droite est légèrement levée, la paume vers le ciel.
Chaque statue tient dans la main droite une sphère de matière différente.
Sur un Jet en Botanique réussi : les statues sont en ébène.
Sur un Jet en Géologie ou en Chimie réussi: la statue 1 tient dans la main un globe d'or pur, la statue 2 un globe de pierre, la statue 3 un globe de verre et la 4ème un globe d'argent.
Sur un Jet de Trouver Objet Caché réussi : les globes ne sont pas scellés à la matière des statues.
Sur un autre Jet de Trouver Objet Caché - 20 % réussi : le bras tenant le globe semble ne pas faire partie intégrante de la statue.

Le piège des statues :

Le piège est identique à chaque fois.
Si un Investigateur soulève le globe que tient la statue, il tombera du plafond, sur la tête du voleur, une coulée visqueuse de la matière formant le globe.
Faites un Jet d'Esquive : si le Jet est raté le personnage finira ici son aventure. Dans le cas contraire, l'Investigateur évitera de justesse le piège.

En tombant, le liquide ne coulera pas le long du corps du personnage, mais transpercera sa voûte cranienne et remplacera petit à petit chaque cellule de son corps par un infime morceau de métal en fusion. La transformation commencera par les pieds pour se terminer par la pointe du plus long de ses cheveux.
Bien que mort au contact de la première goutte de matière en fusion, le personnage hurlera comme un damné jusqu'à la complète transformation de son corps, même quand ses cordes vocales auront été figées par la métamorphose.
Cette vision coûtera 2/1D10+2 Points de SAN aux spectateurs ratant le Jet.

Même si un autre Investigateur pousse son ami quelques secondes après qu'il ait été touché, le flot de matière se courbera pour suivre dans sa chute la tête de l'infortuné Investigateur.
Si l'Investigateur encore vivant est tiré son ami encore plus loin, il en sera de même.
Une fois la métamorphose terminée, le globe volé se replacera dans la main de la statue, sans aide extérieure. (Il en sera de même si l'Investigateur évite la matière en fusion. Dans ce cas, seules quelques gouttes tomberont sur le sol avant que la coulée ne se tarisse).
Au moment même où le globe se repositionnera dans la main de la statue, l'Investigateur métamorphosé se mettra à arracher ses



vêtements, et dans le plus simple appareil, marchera vers la salle principale du temple.
Faites-lui effectuer un Jet sous la SAN : 0/1D4 Points de SAN.

Cette statue ambulante sera muette et rien ne pourra arrêter son avance. Arrivée au bout du couloir, elle prendra place dans l'exposition réservée à sa matière dans l'un des coins de la salle principale.
Ce piège très grossier n'est là que pour éliminer les joueurs un peu trop enclins à voler tout ce qui passe à leur portée avec beaucoup de désinvolture. Soyez sans pitié!

La salle principale du temple :
Cette pièce est de dimension respectable, 22 m de long sur 20 de large. On y accède après avoir franchi un couloir long de 16 m et une porte sans battant large de 4 m.
Les Investigateurs déboucheront dans un lieu presque entièrement vide aux murs métalliques et brillants.

- Aux quatre coins de la pièce, quelques statues de la même matière que chacun des globes du couloir, brillent sous la lumière ténébreuse de l'endroit.
Si un Investigateur a été métamorphosé en statue, ses amis le reconnaîtront dans le groupe de statues appartenant à la matière dans laquelle il fut changé, attestant qu'il ne fut pas le premier à essayer de voler le maître des lieux.
En regardant de près ces statues, les Investigateurs pourront découvrir comme à la parade, une galerie complète de l'évolution qui amèna un jour les hommes où ils en sont.
Certaines de ces statues sont franchement non humaines et d'autres incompréhensiblement malsaines.
Faites effectuer aux Investigateurs un Jet sous la SAN:0/1D6 Points de SAN.
- Au fond de la salle un gigantesque trône d'une pierre plus noire que le noir frissonne dans la pénombre.
Nulle inscription n'y est visible mais de curieuses arabesques semblent y être gravées.
Le trône fait 8 m de large sur 4 de profondeur et la hauteur du siège est de 2 m. Le dossier de l'ensemble monte à 8 m.
Si un Investigateur est passé (momentanément) du côté du Chaos Rampant, il prendra place sur le siège et entamera une litanie aux accents rauques et barbares.
Le personnage est en train de lancer le Sort d'Interchangibilité **(Voir Nouveaux Sorts)**.

Ce sort est assez long à lancer (1 minute). Si un Investigateur arrive à stopper son ami par une gifle ou en le secouant, ce dernier sera libéré de sa transe mais se souviendra de sa formulation.

Les conséquences du sort dans ce scénario :

- Le sort faisant échanger la place du jeteur de sorts avec celle de sa cible, ce sera Nyarlathotep lui-même qui arrivera sur le trône. Ceci n'est possible que par le pouvoir du trône et la volonté délibérée de Nyarlathotep de piéger sur place tout intrus.

A la minute même où le jeteur de sorts achèvera son incantation, il disparaîtra pour être remplacé, en un dixième de seconde, par un être haut de 2,5 m, entièrement noir tenant à la main un gigot au fumet nauséabond.
Nyarlathotep, puisqu'il s'agit de lui, regardera les Investigateurs avant d'éclater d'un rire démentiel.
Il restera sur place, sans rien dire ni faire apparemment. En fait, le Chaos Rampant est en train d'appeler à lui deux Horreurs Chasseresses pour qu'elles s'occupent des intrus si c'est la nuit, ou deux Byakhee si c'est le jour ***(Voir «Monstres et Animaux»)***.
Si les Investigateurs interrogent le Messager, celui-ci ne répondra pas mais les fixera de ses yeux noirs sans plus de réaction qu'un sourire découvrant ses dents sombres et pointues.
Sachant qu'il n'est ici que pour deux minutes, il laissera dire et faire ce que veulent les personnages.
Si les Investigateurs l'attaquent, il lancera un maximum de sorts avant de réintégrer son plan. Dans ce cas et uniquement dans ce cas, il se dérangera une deuxième fois pour châtier les imprudents sous une forme monstrueuse.
Le Chaos Rampant pourra être reconnu par les Investigateurs grâce à un Jet en Mythe de Cthulhu.
Faites un Jet d'Intelligence x 3 : s'il est réussi, l'homme noir est celui qui a servi de modèle aux quatre statues du couloir menant à cette salle.
- Pour l'Investigateur ayant lancé le sort, les choses sont aussi peu claires. Après avoir ressenti un choc psychique à la fin de son incantation, le personnage se retrouvera dans une immense salle aux dimensions titanesques, plusieurs kilomètres de long sur quelques-uns de large, entièrement faite de monstrueux blocs d'onyx.
Le personnage se trouvera perché sur un tronc haut de 5 m, taillé dans une gemme aux reflets de soleil couchant. De chaque côté de sa «chaise», à deux ou trois cents mètres, deux gigantesques choses le regarderont au travers des multiples facettes de leur oeil unique.
Ces choses sont grandes comme des éléphants et en ont l'apparence. Elles se tiennent sur leur deux pattes de derrière, droites et fières.
Elles ont en main une énorme halebarde aux fers noueux et tachés de sang frais.
Dans leur dos, deux ailes de cuir frémissent sans bruit dans l'absence de vent.
Face à l'Investigateur, à une centaine de mètres, une foule bigarrée et inquiétante plongera sa multitude de regards vitreux sur son corps minuscule.
Raconter en détail les horreurs vues par l'Investigateur serait trop long à décrire mais sont réunis ici au moins une dizaine d'entités appartenant à chacune des races mineures du culte.
Cette scène se passera dans un silence de mort, nul être ne bougera. faites-lui faire un Jet sous la SAN. Si le Jet est raté : 2D20 Points de SAN en moins ou 1D8 en cas de réussite.

Après 1mn30 précise de flottement, l'ensemble de la masse grouillante et visqueuse se mettra en marche vers l'Investigateur. Les deux gardes feront de même.
Quand la masse ne sera plus qu'à quelques mètres du personnage, ce dernier réintègrera son univers, face à ses amis restés sur place. Le personnage aura perdu 5 Points de Magie et gagné (s'il réussit un Jet d'Intelligence x 3 sur 1D100) 1D10+3 % en Mythe de Cthulhu.
Si un Investigateur tire sur Nyarlathotep à ce moment précis, c'est l'Investigateur qui prendra les dommages.
Le trône, outre son aspect titanesque, est aussi un catalyseur de pouvoir. Toute personne se trouvant assis dessus verra son POU multiplié par 3 pendant 10 tours (qu'il y soit par jeu ou en temps qu'adepte provisoire).
Une fois ce délai écoulé, elle retrouvera les Points de Magie et de POU qu'elle avait au départ.
Cet état lui permettra de combattre les Horreurs Chasseresses, si Nyarlathotep en a appelées ou d'autres monstres, si elle en rencontre.
Elle ne saura rien de sa puissance, aussi c'est à vous de gérer pendant les 10 tours, tout ce qui aura trait à la «Magie» pour sa personne.

- Derrière le trône, les personnages verront une porte de bronze ornée d'un motif complexe où se mêlent serpents, hommes et monstres de tous genres, en une gigantesque et malsaine orgie.
La porte n'est pas fermée, mais quand les Investigateurs la toucheront, ils sentiront une légère chaleur s'en dégager. Elle ne présente aucune poignée aussi, il suffira de la pousser pour qu'elle pivote par son milieu lâchant dans la pièce une odeur de soufre et une forte chaleur (50 °C).
Une fois la surprise passée, les Investigateurs découvriront au milieu des vapeurs méphitiques un escalier de pierre luisant d'humidité qui plonge vers le centre de la terre en une spirale vertigineuse.
Pour la suite voir paragraphe «La crypte de l'Oeuf, page 114».

- Sur le mur gauche du temple (en entrant), les Investigateurs verront un immense tableau de 6 m sur 10 où semble peinte une représentation de l'espace interstellaire.
Sur un Jet en Astronomie réussi : ce tableau ne représente pas une vue de l'espace correspondant à la vision terrestre de l'univers.
En restant devant, les Investigateurs pourront voir scintiller les étoiles du tableau !!

Sur un Jet de Trouver Objet Caché réussi : ce tableau n'en est pas un, ou alors l'artiste maîtrise son pinceau comme personne, car il est impossible d'y distinguer le moindre relief.

Si un Investigateur touche la toile, au moment où il devrait sentir le grain du tableau, un froid intense lui saisira la main et il verra avec effarement ses doigts traverser la toile comme s'il venait de les plonger dans l'eau pure d'un lac de montagne. En fait , c'est dans le vide interstellaire que le personnage vient de mettre la main.

Les dommages dus au vide spatial seront (pour ce cas) localisés au niveau des doigts ou des mains (sauf si l'Investigateur a bu du Breuvage de l'Espace) (voir ci-dessous) :

1 - Perte des morceaux de corps par glaciation et éclatement de toutes les chairs exposées.

2 - Perte de 1D4 Points de Vie par doigt exposé au vide ou 1D20+4 pour une main.

La douleur sera effroyable, le personnage perdra ensuite 1D10 Points de Vie par tour sans soin.

Pour guérir ce type de blessure, il faudra qu'un autre Investigateur réussisse un Jet de Premier Soin et un Jet de Soigner une Maladie.

3 - Le personnage blessé devra faire un Jet sous la SAN (0/1D8 si le Jet est raté). Le choc du vide de l'espace par rapport à la chaleur ambiante, où se trouve le reste de son corps, est si fort, que son cerveau semblera se scindre en deux.

Explication de cette fenêtre :

Il s'agit de l'un des petits plaisirs terrestres de Nyarlathotep.

Le Chaos Rampant n'étant pas spécialement attiré par la chair humaine et la mort en général, préfère jouir des visions de la folie humaine. Pour cela, il a créé dans ce temple, une sorte de fenêtre sur l'espace intersidéral, dans une région où les Vampires Stellaires sont assez nombreux.

Quand les adeptes lui apportent leur tribut en esclaves, il s'amuse à les prendre et leur faire boire un peu de Breuvage de l'Espace, avant de les jeter un à un par la fenêtre.

Cela fait, il invoque des Vampires Stellaires pour qu'ils s'amusent un peu avec eux. Une fois qu'il s'est repu de la terreur des esclaves perdus et massacrés dans l'espace, il laisse les monstres se repaître de leur sang.

Ce rituel effectué, il écoute les créances et doléances de ses adeptes d'un air discret puis réintègre son plan. ***(Voir Monstres et Animaux, Nyarlathotep).***

- les effets du passage :

La distance entre la Terre et ce point obscur de l'espace est approximativement d'un million de mille. En passant le Portail, le voyageur perdra 8 Points de Magie.

• Si un Investigateur passe la fenêtre sans avoir pris du Breuvage de l'Espace, il n'y a pas à tergiverser, ce personnage mourra dans la seconde qui suit.

Dans ce cas :

1 - Faites effectuer un Jet sous la SAN à pour chaque personnage assistant cette mort : 0/1D10.

La mort de l'Investigateur, si elle est rapide pour lui, n'en est pas moins horrible à voir pour ses amis.

En l'absence de toute pesanteur et face au vide stellaire, le corps du personnage se mettra à gonfler de plus en plus, pour éclater en myriades de morceaux congelés partant à toute vitesse dans une multitude de directions. Avant de mourir, l'Investigateur déformé par l'appel du vide poussera un cri muet de douleur.

Si un Investigateur se trouve face à la fenêtre, il recevra en pleine face les morceaux épars de son ami et sera constellé de chair fumante se décongelant.

Effectuer un Jet de SAN pour lui : 0/1D6.

2 - Faites un Jet de Chance pour l'Investigateur décédé.

Si le Jet rate, sa mort, bien que silencieuse, ameutera 1D4 Vampires Stellaires qui, attirés par ce cadavre, laperont les gouttes de sang congelé.

Ils seront sur place en 2D20 rounds.

Pour les Investigateurs restés devant la fenêtre, les morceaux de leur ami disparaîtront comme par enchante ment du vide spatial pour être peu à peu remplacés par les contours mal définis des Vampires.

Les créatures, une fois la carcasse de l'Investigateur asséchée, se tourneront naturellement vers la fenêtre où sont restés accrochés quelques lambeaux de chair saignantes.

Les Vampires passeront alors la fenêtre et attaqueront les Investigateurs restés dans le temple.

Pour les caractéristiques et autres problèmes se rapportant à ces vampires, reportez-vous aux Monstres et Animaux du scénario.

• Si un Investigateur passe la fenêtre après avoir pris de la potion, il se sentira envahi par une sorte de torpeur laissant ses membres presque raides mais son cerveau libre de percevoir des sensations de l'espace.

Malgré l'environnement hostile qui l'entoure, l'Investigateur ne sera pas vraiment choqué par ce changement d'état.

Faites-lui effectuer un Jet sous la SAN : 0/1D4.

En tournant délicatement et avec peine la tête, il verra ses amis de l'autre côté de la fenêtre le regarder s'éloigner doucement.

Les problèmes :

1 - Faites-lui effectuer un Jet de Chance - 20 %. Si le Jet est raté, 1D4 Vampires Stellaires traînant dans ce qui est pour eux un secteur giboyeux de l'espace (grâce à Nyarlathotep) viendront attaquer l'Investigateur.

(Voir Monstres et Animaux du scénario, page 128).

Le personnage se sentira assailli de toute part mais ne pourra pas faire grand chose : le Breuvage de l'Espace diminue de 75 % toutes ses actions physiques, sauf pour les armes de tir dont la cadence de feu est divisée par deux.

2 - En s'élançant dans l'espace, le personnage s'est propulsé dans une direction qui peu à peu l'éloigne de la Terre (à moins qu'il soit encordé ou qu'il se tienne au cadre de la fenêtre).

S'il ne fait rien, il sera déjà à plus de 10 m en un tour et il ne pourra plus revenir vers la fenêtre sans aide.

Cette avance dans l'espace se fait en temps réel.

Les moyens de s'en sortir :

1 - L'aide extérieure.

Un autre Investigateur encordé pourra après avoir bu de la potion, plonger dans l'espace pour rattraper son ami errant.

Lancez 1D100 de DEX x 4. Si le Jet est raté, l'Investigateur sauveteur ratera son compagnon.

Il devra être remorqué depuis la fenêtre et recommencer.

Son ami s'éloignera toujours. Au bout de trois essais, il sera perdu à jamais.

Après chaque essai, le Jet de DEX sera fait sous cette dernière, multiplié par 3 puis 2.

Quand le sauveteur passe le Portail, faites-lui effectuer un Jet sous la SAN : 0/1D4 la première fois.

Puis un Jet de Chance - 20 %.

Le malus augmentera de 10 % à chaque essai pour attraper son ami.

Si le Jet est raté, voir au paragraphe 1 - des problèmes.

2 - Comment l'Investigateur peut s'en sortir seul.

Il lui est impossible de s'en sortir par des mouvements, qu i ne feront que le propulser un peu plus loin dans des positions très inconfortables.

S'il a une arme à feu, faites-lui effectuer un Jet de Connaissance. En cas de réussite, il se souviendra que dans l'espace, le recul de l'arme à feu le propulsera dans la direction opposée à celle vers laquelle il tirera.

(Cette option est possible car l'Investigateur est environné d'une mince couche d'oxygène.)

Une fois cette brillante déduction effectuée, le personnage devra prendre son arme (1D100 sous sa DEX x 5) puis viser de manière exacte dans la direction opposée à celle vers laquelle il désire aller.
S'il réussit un Jet d'Arme - 10 %, le recul enverra l'Investigateur droit sur la fenêtre.S'il le rate, il le dirigera plus ou moins vers la fenêtre mais le fera passer au large.

Il pourra rattraper son erreur avec un deuxième essai avec un malus de 20 %, puis un 3ème avec un malus de 30 %, (cette augmentation de malus vient de la vitesse de déplacement qui augmente à chaque coup de feu).
Si tous les Jets sont ratés, il dépassera la fenêtre. Une fois passé le Portail, celui-ci disparaîtra laissant l'Investigateur face au vide infini.

Les coups de feu quoique sans bruit, produisent des vibrations que capteront les Vampires Stellaires si l'investigateur manque de chance.
Faites un Jet de Chance à 75 % pourle premier essai, puis à 50 % pour le deuxième et en dernier ressort à 25 %.
Si le Jet est raté, 1D6 Vampires Stellaires happeront le vagabond de l'espace en 5 rounds.

Dans tous les cas, si l'Investigateur n'a pu être sauvé, il mourra une fois les effetsde la potion dissipés, dans les affres très rapides du vide spatial.

Au bord de la «Fenêtre», il y a une petite étagère où se trouve une bouteille contenant dix doses de Breuvage de l'Espace assez puissantes pour parcourir sans problème 10 milliards d'années lumière.
Ce liquide est de couleur jaunâtre. Il est épais et sent l'urine (cette odeur et cette couleur ont été choisies par Nyarlathotep pour accentuer le côté démoniaque et sadique du passage par la «fenêtre»).
Au plafond, un cercle de noirceur d'un diamètre de 5 m conduit au toit.
Cette entrée «plafonnière» est l'entrée par laquelle débarque Nyarlathotep quand il est invoqué par le sort de l'autel.
C'est le meilleur moyen pour les Investigateurs de pénétrer dans le temple et de ne pas subir l'influence des différents pièges de la bâtisse.

L'accès à la crypte :

Une fois la porte poussée et la chaleur appréhendée, les Investigateurs devront descendre un escalier d'une raideur incroyable, aux marches hautes et glissantes.
La descente sera longue et dangereuse.
En cas de chute, il sera presque impossible de se freiner, et l'aboutissement final de cette erreur pourrait bien être un bain forcé dans un puits de lave en fusion.

La descente prendra une demi-heure. Les Investigateurs perdront 1D8 Points de CON et 1D6 Points de FOR pendant ce véritable parcours vers l'enfer (ces pertes sont temporaires).
(N'oubliez pas que le même nombre de Points + 2 sous chacune de ces deux caractéristiques seront perdus au retour, aussi avertissez les Investigateurs de l'état d'épuisement dans lequel ils seront).
Chaque personnage doit faire un Jet en Grimper par quart d'heure passé à descendre. Si le Jet est raté, faites-lui faire un Jet de Chance. Si ce deuxième Jet est raté, l'Investigateur chutera et glissera inexorablement vers une mort affreuse.

Si le personnage maladroit ne se trouve pas en tête de la file, tirer un Jet d'Esquive pour ceux qui descendent avant lui. Si leur Jet est réussi, ils auront juste le temps de se plaquer contre le mur et d'éviter d'être entraînés par le corps de leur ami. Dans le cas contraire, ils chuteront eux aussi sauf s'ils réussissent individuellement un Jet de Chance.
La chute fera perdre aux Investigateurs 1D10+4 Points de Vie.

Au bout de la glissade, l'Investigateur meurtri déboulera comme une flèche dans la grotte contenant l'oeuf.
Faites-lui faire un Jet de Chance - 40 %. En cas de réussite, dans un dernier effort, il réussira à se stopper sur la partie sèche du bas de l'escalier et à sauver son existence (si la chute ne l'a pas tué).
Dans le cas contraire, sa glissade se poursuivra vers l'enfer du magma en fusion entourant l'oeuf. La mort sera affreuse, l'Investigateur sera brûlé vif avant de toucher la lave, quelques 300 m plus bas (décrivez-lui sa peau craquant sous la chaleur, ses cheveux fondant en volute malodorante sur son visage, ses yeux pleurant dans un dernier espoir de contrer la chaleur, sa façon de bouillir dans une odeur atroce).
En cas de chute non mortelle, lancez 1D20 et localisez la blessure subie par l'Investigateur.

Voir «Localisation» dans l'introduction

Faites-lui faire un Jet de Chance. Si le Jet est raté, les fractures (si les Points de Vie du membre sont à 0) seront ouvertes et le personnage perdra 1D6 Points de Vie en plus, par tour passé sans soin.
N'oubliez pas la règle sur les chocs ***(page 16 du Livre des Règles)***.

Les Investigateurs pourront bien sûr s'assurer grâce à une corde ou d'autres moyens et cela leur fera gagner sur le Jet de Chance (rattrapage en cas de glissade) un bonus de 40 % (un 00 étant toujours pénalisant) mais dans ce cas, tout les Investigateurs encordés devront faire ce Jet de Chance.
L'escalier descend à plus de 300 m de profondeur et sur une distance de 800 m. Si les Investigateurs décident d'attacher une corde en haut de l'escalier, n'oubliez pas de calculer la longueur de corde, car une fois le bout atteint, ils ne pourront s'en resservir.
(Dans ce cas, même s'ils glissent, il y aura un Jet de FOR/CON sur la Table de Résistance à faire entre le Jet de Grimper et le Jet de Chance (FOR et CON de l'Investigateur). Si ce Jet est réussi, le Jet de Chance ne sera pas nécessaire.

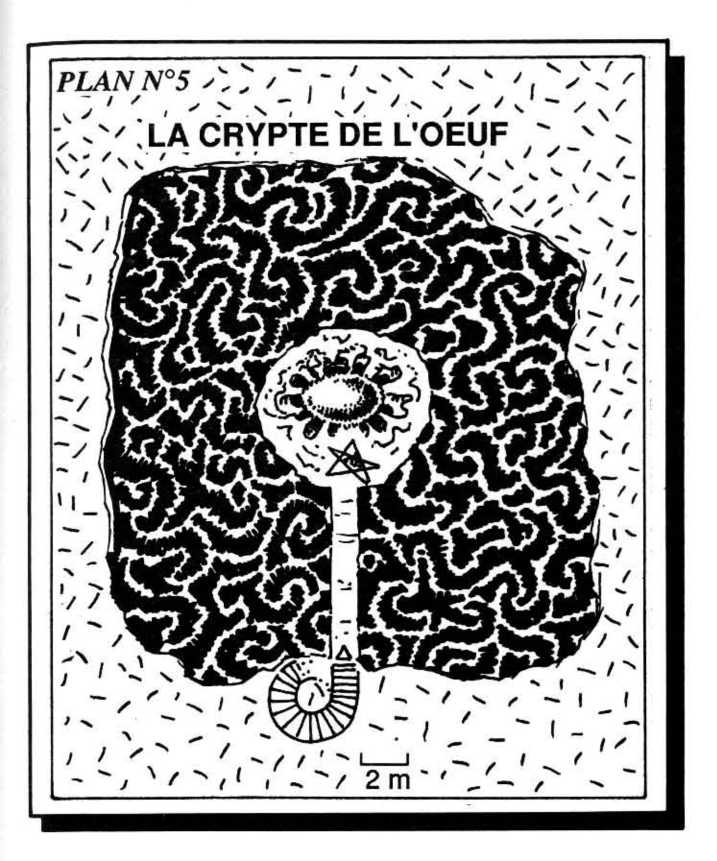
LA CRYPTE DE L'OEUF - PLAN N°5

Une fois le bas de l'escalier atteint, les Investigateurs se retrouvent en bordure d'un précipice de 300 m de profondeur d'où monte la lueur jaune-orangé du magma en fusion. Au-dessus d'eux, la salle se referme en ogive, à quelques deux cents mètres.
La salle baigne entièrement dans les effluves sulfureuses qui montent en fumerolles épaisses de la lave.
Cette pièce sent la mort et l'enfer.

Sur un Jet réussi en Connaissance : les vapeurs confinées dans cette pièce sont mortelles si on les respire trop longtemps.

Faites-leur lancer 1D100 sous la CON x 5 : celui qui rate son Jet sombre dans l'inconscience et perd 1 Point de CON définitivement. Faites faire ce Jet toutes les 15 minutes.
Pour qu'un Investigateur retrouve ses esprits, il suffira de l'allonger 10 minutes sur les marches de l'escalier.
En cas de combat avec les Hommes Serpents ou d'effort violent, faites effectuer ce Jet de CON tous les 5 rounds. L'insuccès aura les mêmes effets que ceux décrits précédemment.

Le seul passage pour accéder à l'oeuf consiste en une passerelle de pierre, suspendue au-dessus de la fournaise. Ce pont est large d'un mètre et épais de 24 cm.
Bien que faisant corps avec la caverne, ce passage semble bien fragile et les personnes un peu épaisses pourraient bien le faire s'effondrer.
Faites un Jet sur la Table de Résistance, avec la TAI du personnage en actif et 17 en passif pour la résistance générale du pont. Si le Jet est raté, la passerelle de pierre s'écroulera sous le poids de l'Investigateur. (s'ils passent à plusieurs, cumulez les Points de TAI).
Faites-lui effectuer un Jet d'Esquive. Si le Jet est réussi, le personnage sautera en avant et se rétablira sur les restes du pont.
Dans le cas contraire. Faites-lui faire un Jet en Sauter. S'il est réussi, l'Investigateur attrapera de justesse le bord du pont encore en place.
La pierre étant brûlante, lancez 1D100 sous la CON x 4. Si le Jet est réussi, la chaleur est supportable pour le personnage, et sur



un Jet de Grimper réussi il se rétablira sur les restes solides du pont; il aura autant d'essais en Grimper qu'il voudra, en sachant que sa caractéristique sera 10 % plus faible à chaque essai. Dans le cas contraire, la brûlure est intolérable et l'Investigateur lâchera sa prise.

Dans tous ces cas :

Si le personnage rate son Jet en Sauter, ou son Jet de CON ou qu'il ne puisse plus grimper, il chutera vers le magma et brûlera rapidement avant même de toucher l'épais liquide en fusion.

L'Oeuf de Karlatt

L'oeuf se trouve au centre de la salle, sur un pic à sommet plat surgissant du magma.
Le plateau est presque entièrement dissimulé par les volutes de gaz vicié rejetées par la lave en fusion.

Un Jet Trouver Objet Caché + 20 % réussi permettra aux Investigateurs de distinguer si l'oeuf est intact ou non.

1 - les Hommes Serpents sont passés avant les Investigateurs

Au bout de la passerelle, les Investigateurs découvriront un Signe des Anciens partiellement détérioré et sur la plateforme les milliers de cristaux de l'oeuf répandus sur le sol, au milieu des branches de pierre ayant servies de catalyseurs aux forces telluriques nécessaires à la bonne marche du champs de force.

Sur cette plateforme, les Investigateurs ne découvriront aucune trace humaine. Il faut dire que la nappe de magma en fusion, bouillonnant 300 m plus bas, est apparue aux Hommes Serpents comme la meilleure poubelle de la région.

2 - Si les Hommes Serpents ne font plus partie de l'aventure

Après avoir traversé la passerelle suspendue, les Investigateurs verront sur le sol le même signe protecteur que sur les autres sites des oeufs. La luminosité ambiante masque la légère fluorescence de la gravure, mais derrière, au milieu des cristaux rissolants de lumière, les Investigateurs distingueront aisément la double forme trouble des corps squamieux prisonniers.
L'oeuf est toujours aussi fragile, et les serpents attaqueront, avec le même entrain que ceux des autres scénarios, tout Investigateur à leur portée.
Les personnages ne seront pas protégés par le Signe tant qu'ils resteront sur le plateau (au centre du Signe, les monstres prisonniers pourront bouger).

(Voir caractéristiques des Hommes Serpents dans les Monstres et Animaux du scénario).

Si les Investigateurs décident de tirer sur l'oeuf depuis l'entrée de la grotte, il leur faudra réussir un Jet de Trouver Objet Caché + 20 % avant de faire feu.
Une fois l'oeuf brisé, les Hommes Serpents sortiront lentement de leur coma. Pris au piège du Signe des Anciens, ils ne pourront rien faire.
Deux solutions :

1 - les Investigateurs essaient de les tuer en leur tirant dessus. Un Jet de Trouver Objet Caché et un Jet d'Arme - 30 % à chaque essai à cause des vapeurs sulfureuses.
2 - Ou bien ils restent sur place en attendant que les Hommes Serpents meurent asphyxiés par les gaz sulfureux. Les Hommes Serpents mettront deux heures à mourir.

La carte de la crypte

Sur le mur gauche de la grotte, les Investigateurs verront briller, au milieu de la brume empoisonnée, une carte gigantesque où se trouve représentée une reproduction presque actuelle de notre monde.
Cette gravure très bizarre, semble en perpétuel mouvement et les Investigateurs pourront y voir en accéléré la dérive des continents.
Faites un Jet de Chance - 30 % (sur un personnage au hasard). S'il est réussi, les Investigateurs tomberont dans une phase d'animation correspondant à la théorie officielle sur la dérive des continents. Dans le cas contraire, il leur faudra attendre 1D20 heures pour se retrouver dans cette phase.
(N'oubliez pas de faire les Jets de CON).

Le cycle complet de cette animation dure 26 heures et couvre une époque fabuleusement ancienne à nos jours.
Si les Investigateurs ont du matériel vidéo, ils pourront essayer de filmer le cycle complet en se servant de l'image par image. Un Jet en Photographie - 30 % (cette vidéo, ou ce film, pourra leur servir pour repérer avec exactitude les emplacements des prochains oeufs, quand ils en trouveront de nouveau la trace). Cette carte, bien q'extraordinaire, a un gros défaut. En effet, l'emplacement du prochain oeuf n'y est pas inscrit, et rien ici indique que les Investigateurs puissent poursuivre cette quête sans aide.
Le retour à la surface se fera dans les mêmes conditions qu'à l'aller.
N'oubliez pas de tenir compte de la baisse de FOR et de CON pendant cette épreuve.

Une fois dans le temple, les Investigateurs devront en sortir. Toujours deux solutions, passer par le toit, ou par les différentes salles.
Si c'est cette dernière solution qui est retenue, reportez-vous en début du chapitre sur le temple.
Si c'est la première, avant de pouvoir grimper le long d'une corde, il leur faudra soit récupérer de leur descente, soit réussir chacun un Jet de FOR/TAI sur la Table de Résistance.

L'extérieur :

Selon le temps passé dans le temple, les Investigateurs pourraient bien tomber sur un autre gardien du cratère arrivé sur place entre temps. ***(Voir Monstres et Animaux, pages 130 et 131).***
S'ils ont tué le gardien précédent, celui en place les attaquera systématiquement et sans pitié.
Pour repasser par le tunnel, pas de problème sauf si un Investigateur jette un coup d'oeil en direction du cratère. ***(Voir paragraphe sur le tunnel, page 107).***
L'île est toujours la même, et selon leur moyen de transport et la voie qu'ils choisiront, reprenez le scénario au paragraphe concerné.

RETOUR A LA CIVILISATION

Ici se pose le problème du temps passé par les Investigateurs sur l'île.
Si le délai d'une semaine est écoulé, les Investigateurs ayant choisi un moyen de transport classique et les services d'un pilote ou d'un équipage, se retrouveront seuls sur cette île sans moyen de retour.
Dans le cas contraire, ils pourront rejoindre leur pays sans problème, sauf panne ou problème d'équipage sur le bateau. (Pour l'avion, le bateau, voir les conditions de passage dans la brume au début du scénario).

Les échappatoires en cas de perte du moyen de transport :

1 - Les Investigateurs pourront créer un Portail

2 - Ils pourront appeler des Maigres Bêtes de la Nuit ou d'autres créatures (ce sort est contenu dans le livre de l'autel)

3 - Après 3 mois (à vous de prendre l'île comme terrain d'aventure), Langlois s'inquiètant de l'absence de nouvelles, enverra un nombre de Maigres Bêtes de la Nuit égal à celui des Investigateurs, pour aller les chercher.
Les Maigres Bêtes trouveront les rescapés et avanceront vers eux bras écartés.
L'une d'elles aura, attaché au cou, un rouleau de papier qu'elle arrachera et tendra au plus proche personnage.
(Le contenu de la lettre se trouve en Encart n°4).
Une fois le message lu, les Investigateurs pourront repartir grâce aux monstres.
Si les Investigateurs tirent sur les créatures, elles fuiront de suite en laissant sur place le parchemin. Quant aux Investigateurs ils devront rester sur l'île et s'en sortir seuls.
Pour le retour, voir le paragraphes concernant les moyens de transport non conventionnels.

4 - La construction d'un radeau
Cette solution est très dangereuse et les Investigateurs auront toutes les chances d'y rester.
Cependant, ils pourront en construire un et essayer de fuir l'île grâce à lui.

LE RADEAU

Pour le construire, il faut du bois et les seuls troncs qui leur sont accessibles sont ceux se trouvant au nord de la piste menant du ponton à l'entrée du tunnel.
Pour couper les arbres, pas de problème si les Investigateurs ont les outils adéquats. Dans le cas contraire, en fabriquer d'assez solides exigera la réussite d'un Jet en Géologie (pour trouver les bons silex) et d'un Jet en Bricolage pour que l'outil soit efficace.
Une fois le bois coupé, il leur faudra pour construire le radeau et la voile, réussir un Jet en Botanique et un Jet d'Education x4.
Une fois cela effectué, ils pourront essayer d'affronter la mer et ses dangers.
Cette construction prendra 1D3 mois.
Avec ce type de bateau, diminuez toutes les compétences de Navigation par deux.

Le voyage durera 3D20 jours minimum avant de se diriger dans une direction correcte.
Après ce temps, effectuez un Jet de Chance/2 pour que les Investigateurs soient recueillis à bord d'un bateau.
Si les personnages n'ont pas de compétences «maritimes», le voyage durera 1D100 jours avant qu'ils aperçoivent le moindre bateau.
Faites attention aux vivres, les Investigateurs pourront pêcher mais il leur faudra 1/3 de leur chance pour attraper quelque chose avec du matériel correct. En cas de bricolage, ce sera sur 1/5 de leur chance qu'ils pêcheront.
N'oubliez pas de faire les Jets sur la Table de Rencontres Aléatoires en mer, une fois de temps en temps.
Quand les vivres seront épuisés, c'est la mort qui attend les Investigateurs.

De retour en France, les Investigateurs iront sûrement voir Langlois pour comprendre et faire avancer cette affaire.

Après avoir pris rendez-vous dans le cimetière, les personnages seront accueillis par un Langlois au comble de l'excitation dans l'attente des révélations et objets que devraient lui fournir les Investigateurs.
Selon le nombre d'objets, d'écrits et de photos que rapporteront les personnages, Langlois sera plus ou moins content, mais il sera catégorique : rien dans les écrits, les photos ou les objets n'indique de manière directe l'emplacement d'un autre oeuf ou même l'emplacement de l'endroit où sont partis les Hommes Serpents (s'il y en a).

Pour Langlois, la piste des oeufs semble se terminer dans l'impasse de cette île perdue du Pacifique.
Pourtant, il suppose que les Hommes Serpents où qu'ils soient, devront d'une manière ou d'une autre faire une erreur ou un faux pas dans leur course au pouvoir. Quand ils le feront, il sera là, prêt à le percevoir et à lancer à leur poursuite sa meute «d'Enquêteurs du Mystère».
Il lancera cette dernière boutade en souriant de manière sarcastique aux Investigateurs.
Les personnages n'auront plus qu'à rentrer chez eux pour attendre d'autres aventures et qui sait, un coup de téléphone de «L'Ami d'Enfance» les renvoyant parcourir le Monde sur les traces des fils de Yig.

Ici se termine le livre n°1 de la Campagne «LES OEUFS DE KARLATT».

Cette fin, bien que provisoire, pourra être définitive si vous n'envisagez pas d'attendre le livre n°2.

A bientôt.
Olivier MOTILLON.

LES PNJS DU SCENARIO

L'EQUIPAGE DU BATEAU

Les membres d'équipage, décrits ci-dessous, sont au nombre de cinq et représentent le minimum vital pour effectuer un voyage au long cours. Si vous jugez utile d'en mettre plus, vous n'aurez qu'à les tirer en les alignant sur ceux présentés ici :

						1ère Arme			2ème Arme		
Rôle	**FOR**	**DEX**	**POU**	**Pdv**	**BaD**	**Type**	**% Att**	**Dom.**	**Type**	**% Att**	**Dom.**
Capitaine	17	12	12	15	1D6	couteau	60%	1D6	pistolet	70%	1D8
Second	16	14	13	15	1D6	-	55%	1D4	fusil	70%	1D6
Cuistot	14	13	9	13	1D6	-	75%	1D6	-	-	-
Matelot	15	17	15	14	1D6	-	30%	1D6	-	-	-
Mécano	14	16	10	16	1D6	-	`45%	1D4	bâton	60%	*

* Le mécano se sert en fait de ce qui lui tombe sous la main : clef à molette, cabillot, barre à mine ou morceaux de bois.

Outre leurs compétences, tous les hommes du navire savent se battre à mains nues sur une base de 60%.
Chacun d'eux à ses compétences professionnelles à 67% au minimum.
Pour le reste, jouez-les comme il vous plaira, selon les circonstances.
Ces marins n'ont pas de nom, à vous de trouver ceux qui iront le mieux suivant le pays de recrutement.
Tous ces hommes (sauf le capitaine et le cuistot) sont des analphabètes complets et ne parlent que leur langue d'origine (sans l'écrire), et l'anglais à 20%.
Le capitaine parlera sa langue et l'écrira à 40% et l'anglais à 45% (sauf si c'est sa langue natale)
Idem pour le cuistot de même, mais lui, parlera l'anglais à 55%.

LES CANNIBALES ET LEURS ESCLAVES

Dans ce scénario, les cannibales ne viennent sur cette île que tous les deux mois pour rendre hommage au Chaos Rampant.
Ils arrivent sur l'île en pirogue et l'accostent par la crique est.
Les sauvages sont au nombre de 38 : 12 guerriers, 1 sorcier et 25 esclaves .

Description :

Les cannibales sont des humains de taille moyenne, à la peau cuivrée recouverte d'une épaisse couche de terre glaise leur donnant une teinte malsaine. Ils ont tous le crâne rasé à l'exception d'une touffe de cheveux sur le sommet de la tête. Ces monstres de sadisme ont les dents limées en pointes à la manière des requins et leurs ongles peints se recourbent en longues serres mortelles. Leurs pupilles sont dilatées à l'extrême comme celles des drogués. Ils sont entièrement nus (sauf le sorcier qui porte un étui pelvien d'une longueur démesurée).

Caractéristiques :

1er cannibale

DEX : 10 PdV : 12
Lance : 35%
Couteau : 40%
Bouclier : 60%

2ème cannibale

DEX : 7 PdV : 10
Lance : 40%
Couteau : 30%
Bouclier : 65%

3ème cannibale

DEX : 15 PdV : 12
Lance : 30%
Couteau : 45%
Bouclier : 50%

4ème cannibale

DEX : 14 PdV : 11
Lance : 40%
Couteau : 35%
Bouclier : 76%

5ème cannibale

DEX : 8 PdV : 17
Lance : 35%
Couteau : 40%
Bouclier : 20%

6ème cannibale

DEX : 10 PdV : 12
Lance : 45%
Couteau : 50%
Bouclier : 75%

7ème cannibale

DEX : 9 PdV : 10
Lance : 40%
Couteau : 35%
Bouclier : 60%

8ème cannibale

DEX : 11 PdV : 15
Lance : 45%
Couteau : 40%
Bouclier : 70%

9ème cannibale

DEX : 14 PdV : 16
Lance : 30%
Couteau : 35%
Bouclier : 40%

10ème cannibale

DEX : 10 PdV : 15
Lance : 45%
Couteau : 55%
Bouclier : 59%

11ème cannibale

DEX : 8 PdV : 12
Lance : 30%
Couteau : 40%
Bouclier : 55%

12ème cannibale

DEX : 16 PdV : 17
Lance : 50%
Couteau : 60%
Bouclier : 75%

Le sorcier

DEX : 8 / PdV : 12 / POU : 16 / INT : 15
Lance : 30%
Couteau : 40%
bouclier : 55%

Sorts : le sorcier ne connaît que les sorts
Contacter Nyarlathotep
Appeler une Horreur Chasseresse

Le sorcier appellera l'Horreur Chasseresse dès qu'il se sentira menacé mais hésitera à appeler son dieu, même de jour.

Tous les cannibales ont un Bonus aux Dommages de 1D4

Dégats des armes :

Type	Dommages
Lance	1D8 + 1 + BaD
Couteau	1D8 + 1 + BaD

Le bouclier protège son propriétaire de 1D8 Points de Dommage contre les armes blanches, de 1D4 contre les balles et de 1D6 contre les plombs de fusils de chasse.

Timing des cannibales de l'île :

Les cannibales ne viennent sur l'île que tous les deux mois (ceux de 31 jours) ou sur demande expresse de Nyarlathotep (ce qui n'est arrivé qu'une fois en plusieurs milliers d'années).
Si les Investigateurs résident sur l'île pendant l'une de ces journées, ils tomberont à coup sûr sur ces êtres immondes.
Leur emploi du temps insulaire est réglé comme du papier à musique, et n'a pas varié en plusieurs milliers d'années.

8h00 Les cannibales arrivent et passent la barrière de corail qui fait face à la petite crique menant au volcan sur la côte est.

8H10 8h30 Après avoir jeté aux «requins divins» un esclave en offrande, les sauvages attachent leurs pirogues aux effigie s phalliques puis y empalent deux esclaves comme gardiens symboliques. Ceux-ci sont en règle générale des guerriers adverses ou des blancs ayant bien combattu au moment de leur capture.
Les deux suppliciés meurent assez rapidement mais avant de rendre l'âme, ils hurleront si fort, que toute personne se trouvant à moins de 2 km entendra leur cris (un Jet d'Ecouter - 10 %).

8h30 9h30 Une fois les esclaves à terre, les cannibales les emmènent par le chemin allant au tunnel.

9h30 La caravane arrive au pied du volcan.

9h35 10h35 Les cannibales attachent leurs prisonniers sur le côté droit de la double porte, en choisissent quatre et les ligotent aux poteaux rouges flanquant l'entrée du tunnel.

10h00 Les sauvages vont dans la forêt non magique et en rapportent des fagots de bois sec.
Tous les cannibales sont de corvée (c'est le seul moment où les esclaves sont livrés à eux-mêmes).
Ils ne pourront pas s'échapper seuls, mais avec de l'aide, ils fuiront directement vers les pirogues sans même un regard pour leurs sauveurs. Les Investigateurs ne pourront attendre aucune aide des prisonniers.

10h05 10h30 Si les esclaves rencontrent les cannibales pendant qu'ils fuient, ils tomberont de suite en état de prostration tant ils craignent leurs bourreaux.
Si les Investigateurs empruntent le chemin pendant ce laps de temps, il y aura 25% de malchance pour qu'ils se fassent repérer par les cannibales qui les attaqueront par derrière.
D'un autre côté, les cannibales ne s'inquiètent pas du bruit qu'ils font en cherchant du bois, il suffira aux Investigateurs de réussir un Jet d'Ecouter + 10% pour les entendre.
Quelle que soit la réaction des Investigateurs, les cannibales attaqueront systématiquement. Seul le sorcier se retirera et attendra l'issue des combats pour appeler à l'aide une Horreur Chasseresse.

10h30 13h30 Retour des cannibales. Les sauvages allument un feu et choisissent parmi les esclaves celui qui servira de repas. Leur choix effectué, ils empalent la victime sur une lance et la mettent à cuire.

Les Investigateurs qui assistent à cette scène, devront faire un Jet sous la SAN pour l'empalement (0/1D6 Points de SAN) puis un autre pour la cuisson (1/1D8).
Les cannibales sont très habiles : «l'esclave-repas» ne mourra pas d'empalement mais des flammes du barbecue qui le feront hurler pendant deux bonnes minutes. Les cris seront perceptibles avec netteté sur une distance de 1.500 m. Une fois leur futur repas décédé, les cannibales s'allongeront, et iront chacun à leur tour, faire tourner la broche.
Pendant ce laps de temps, les cannibales seront indolents mais pas endormis. Ils ne réagiront, en cas d'attaque, qu'avec un retard de 1 round, passé ce délai ils seront tous vifs et attaqueront sans peur. Le sorcier ne participera pas au combat mais, selon l'issue de la bataille, pourra appeler une Horreur Chasseresse.

13h30 15h00 Le repas cuit à point, les cannibales se mettent à table et dévorent le corps de bel appétit avec de forts bruits de mastications et de déglutitions, en se servant de larges tranches dans le cadavre. Le sorcier est le premier à se servir.
Voir l'horrible spectacle de cet homme dévoré, coûtera aux Investigateurs qui ratent leur Jet sous la SAN

1D10+2 Points de SAN ou 3 en cas de réussite. Il faut dire que les sauvages mangent de manière particulièrement dégoûtante.

15h00
17h00 Après ce bon repas, les cannibales sombrent tous, peu à peu, dans la torpeur de la sieste. Ne se connaissant pas d'ennemis sur cette île, les sauvages ne monteront pas de garde et réagiront, à une attaque, avec un retard de 5 rounds.
Les esclaves ne bougeront pas si un Investigateur se montre à eux et ne répondront pas si un signe leur est adressé.
Ils ont les sens engourdis par la viande et le sang, ne se douteront d'une attaque que si les personnages ratent un Jet de Chance (ce qui se traduit ici par une branche cassée ou un autre bruit inhabituel).

17h00
18h00 Après la sieste, le sorcier se lève, et s'approche des quatre hommes attachés aux poteaux. Le sauvage sort son couteau de pierre, et se met à larder le corps de chaque esclave d'une vingtaine de coups non mortels.
Il recule comme pour admirer son oeuvre puis, se tournant vers ses disciples, il les invite à se rouler dans la poussière mêlée de sang.
Une fois ses adeptes rougis de la tête aux pieds, le sorcier éventre chacun des esclaves et prélève, dans chaque corps, un long morceau de viscère qu'il se met autour du cou en guise de collier. Pendant cette heure sanglante, le sorcier n'arrêtera pas de psalmodier en une langue aux accents inconnus et barbares.

Faites effectuer un Jet sous la SAN à chaque Investigateur. Si le Jet est raté, perte de 1D6 Points de SAN ou d'un Point dans le cas contraire.

18h00
18h30 Ses incantations (bidons) terminées, le sorcier auréolé de ses guirlandes fumantes, se tourne vers ses adeptes puis d'un geste jete les viscères au sol.

Les guerriers finissent de vider les cadavres et, joignant les intestins jetés au sol à ceux récupérés sur les esclaves, ils tressent deux cordes pour ouvrir les battants de la porte du tunnel sans risquer leur vie. Tout à leur besogne, les guerriers, malgré la surveillance du sorcier, mettront 2 r ounds à récupérer leurs armes et à riposter à une attaque.

18h30
18h40 Les guerriers attachent les cordes d'intestins aux cales, reculent, et poussant un cri d'effort, arrachent les deux cales d'un même mouvement, libérant la force prodigieuse des vérins de la porte. Comme précédemment, en cas d'attaque, les guerriers mettront 2 rounds à réagir.

18h40
19h00 Laissant 5 hommes devant les portes ouvertes, le sorcier, tournant le dos à la caverne, commence sa lente progression vers le centre du cratère. Une fois face au gardien, il donne le mot de passe et appelle les 7 guerriers restants pour qu'ils amènent les 20 esclaves encore en vie.
En règle générale, il n'y a qu'un seul esclave qui meurt pendant la traversée.
(Voir description du tunnel dans le scénario).

19h00
19h40 Le sorcier, à genoux devant le gardien, offre en gage de bonne foi 2 esclaves pour que ce dernier s'en régale.
Il répond à la question du gardien par :
«Kee Tyu Redeht Y Kmatzer»

Cette formalité remplie, le sorcier sélectionne 5 autres esclaves et les attache les uns après les autres sur l'autel de pierre noire.
Pour chacune des offrandes, il prend son étui pelvien, le lève bien au-dessus de sa tête et le plante d'un geste sûr dans l'oeil droit du supplicié. Il recommence avec l'oeil gauche et termine le calvaire de l'esclave en lui arrachant d'un coup de poignet les côtes et le coeur.
Pendant tout ce temps, le sorcier invoquera son dieu en hurlant aux quatre vents :
« Neher Lath Tuop Happ »
Ce qui se traduit par Nyarlathotep.

Ce cri est sans effet car l'Appel est fait par l'autel.
(Voir Nyarlathotep dans les Monstres et Animaux)

Le sorcier répète ce rituel sur les cinq esclaves.
Les cannibales ne craignent rien dans le cratère car c'est au gardien en place d'éliminer les éventuels intrus.
(voir Monstres et Animaux: gardiens du cratère)
Si les Investigateurs savent le mot de passe, le gardien les laissera passer et regardera d'un oeil torve le combat entre les sauvages et les personnages.
Pour les cannibales restés devant le tunnel, c'est l'heure de la chasse. Ils se rendront dans la partie de la forêt non magique et agiront de la même manière qu'entre 10h00 et 10h30.

19h40
20h00 Le sorcier et cinq de ses adeptes pénétrent dans le temple du dieu vivant. Instruits par la légende des dangers du temple, les cannibales et leurs esclaves montent sur le toit et passent par «la noirceur» pour y attendre Nyarlathotep.

20h00 Pour les cannibales restés dehors, c'est l'heure de manger. Pendant ce repas, les cannibales réagiront avec un retard de 2 rounds.

20h00
22h00 Dans le temple, le sorcier, sa cour et les esclaves attendent en silence, la venue du Dieu Noir.

Après cette heure, les réactions des cannibales seront toujours les mêmes.

22h00
22h10 Les guerriers restés dans le volcan voient surgir de la brume un troupeau d'Horreurs Chasseresses qui viennent se poser dans le plus grand silence sur la corniche du cratère. Le troupeau se compose de 20 créatures ayant les mêmes caractéristiques que celles décrites dans les Monstres et Animaux du scénario.
Si les Investigateurs arrivent à ce moment, les Horreurs Chasseresses ne bougeront pas avant que les cannibales ne soient agressés. Dans ce cas, elles attaqueront à 10 et ne feront pas de différence entre les Investigateurs et les sauvages restés sur place.
A l'intérieur du temple, Nyarlathotep apparaît à ses adeptes dans toute sa noirceur. A ses côtés, une Horreur Chasseresse observe de ses yeux glauques le groupe de sauvages. En cas d'attaque, les sauvages se mettront entre leur dieu et les Investigateurs et le défendront jusqu'à la mort. Ils réagiront avec un temps de retard de 2 rounds.
Nyarlathotep regardera le combat un petit moment puis rentrera chez lui en laissant l'Horreur Chasseresse dans le temple pour aider ses fidèles. Dehors, les autres créatures suivront leur maître.
Hors du cratère, les cannibales achèvent le repas, fument un peu de drogue et se couchent. En cas d'attaque, ils réagiront avec un malus de 6 rounds. Après 22h10, ils dormiront du sommeil du juste et ne se réveilleront pas avant d'être bousculés, blessés ou qu'il soit 7h00, le lendemain.

22h10 Dans le temple, Nyarlathotep commence à s'amuser avec les esclaves. Dehors, les autres cannibales regardent, sans vraiment les voir, la multitude des monstres.

22h20 Dans le temple, la valse des esclaves et des Vampires Stellaires commence.

24h00
01h00 Le dernier esclave meurt sous les coups de dents voraces des Vampires. Nyarlathotep sourit. Il regarde avec amusement ses petites créatures humaines et écoute distraitement leurs doléances.

01h00 Les cannibales se prosternent pendant que le Dieu Noir
01h15 disparaît. Sur l'esplanade, dans le bruissement de centaines d'ailes diaphanes, les Horreurs Chasseresses retournent chez elles.
Le silence se fait. Le gardien du cratère reprend sa garde, les cannibales sortent du temple par le toit puis rejoignent ceux des leurs restés dans le volcan.

01h15 Le sorcier et ses adeptes entrent dans le tunnel,
07h00 rejoignent sans faire de bruit leurs amis et se couchent. Ils ne se réveilleront qu'au matin avec les autres.

Pour leurs réactions, voir le paragraphe 22h00 - 22h10.

A partir de sept heures du matin :
Quelle que soit la réaction des Investigateurs, les cannibales attaqueront systématiquement, seul le sorcier se retirera en attendant de voir la tournure des combats pour appeler à l'aide une Horreur Chasseresse.

07h00 Les cannibales se lèvent rapidement et nettoient
08h00 entièrement le site de toutes traces de leur passage. Ceci fait, ils se dirigent vers la crique.

09h00 Les cannibales montent à bord des bateaux, décrochent
09h20 les corps empalés et les gardent comme en-cas.

09h20 Les sauvages quittent l'île et disparaissent dans la
09h30 brume.

Mise au Point :
Les esclaves, s'ils sont interrogés, ne pourront rien dire aux Investigateurs (sauf si l'un d'eux est un Européen (2% de chance) et encore, cet homme sera dans un tel état de choc que ses rares paroles seront sans rapport avec l'île).
Les cannibales ne se rendent jamais, ils combattent jusqu'à la mort et s'ils sont capturés, cherchent à mordre et à se suicider.
Seul le sorcier se rendra, si l'Horreur Chasseresse qu'il a appelée ne vient pas (pendant la journée).
Il se montrera volubile mais parlera dans une langue inconnue des Investigateurs.
Le sorcier cannibale n'est pas un crétin, et si les personnages arrivent à lui faire comprendre quelque chose par gestes, il y répondra par le même système.
Il ne donnera le mot de passe que contre promesse de liberté et deux esclaves rameurs. Il n'en dira pas plus sur le cratère.
Si les Investigateurs emmènent le sorcier dans le tunnel, il ne les préviendra pas du piège de la porte et s'enfuira en marche arrière, donnera le mot de passe au gardien en place et appelera une Horreur Chasseresse depuis le trône de son dieu.

LE PILOTE D'AVION

Quel que soit le pays où les Investigateurs recruteront un pilote, celui-ci aura systématiquement les caractéristiques décrites ci-dessous.
Ce PnJ est détaillé précisément, car il peut, le cas échéant, suivre les Investigateurs dans leur périple insulaire et participer de manière active au scénario.

MARTIN MALTAIS

Français
32 ans
Pilote et Aventurier

Description :

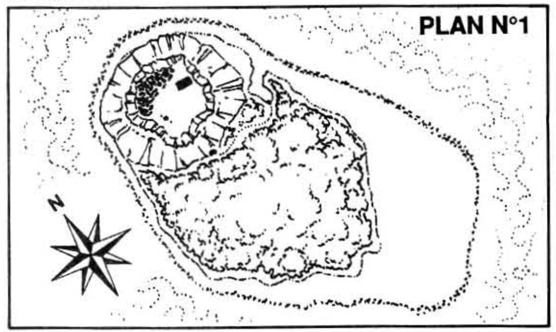
Martin est un bel homme, de grande taille, aux cheveux roux coiffés en brosse. Il a les yeux d'un bleu délavé et la peau brune. Martin est toujours habillé de la même manière, un jean de toile délavée recouvrant des camargaises usées, une chemise de coton rouge vif, un foulard vert et une casquette de baseball aux armes des Giants de New York .
Maltais ne pilote jamais sans son blouson de cuir râpé « lui venant d'un oncle pilote de la deuxième guerre mondiale » dira- t-il aux Investigateurs.
Mis à part ce détail, Martin Maltais est un être taciturne, fumeur de pipe devant l'éternel.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	POU	SAN	EDU	INT	PdV	BaD
13	16	17	16	17	18	90	14	15	16	1D4

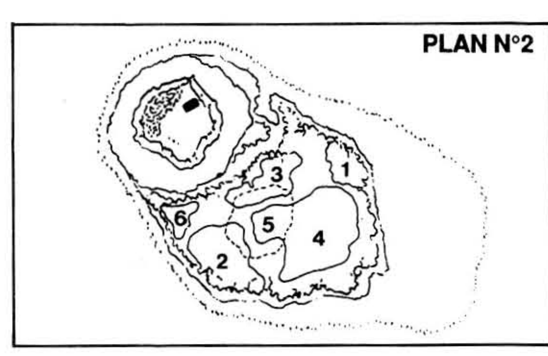
COMPÉTENCES
Camouflage : 35%, Dessiner une carte : 60%, Discrétion : 30% Ecouter : 50%, Grimper : 75%, Lancer : 80%, Lire & Ecrire le Français : 70%, Parler Anglais : 50%, Parlez Espagnol : 57% Mécanique : 65%, Nager : 60%, Piloter un avion : 85%, Premiers soins : 57%, Psychologie : 40%, Se cacher : 60%, Soigner une maladie : 30%, Trouver Objet Caché : 71%, Zoologie : 20%

Armes	% Att	Dommages
Automatique 9mn	70%	1D10
Fusil de chasse 12mn	60%	4D6 10 M 2D6 20 M 1D6 50 M
Couteau Commando	50%	1D6 + 1D4
Poings	85%	1D3 + 1D4
Tête	60%	1D4 + 1D4
Pieds	68%	1D6 +1D4

Notes: Quel que soit son port d'attache, ce pilote sera propriétaire de son avion (hydravion ou coucou classique).
C'est un homme franc, droit mais ne respectant que des lois non écrites ou celles qui lui conviennent.
Il pourra le cas échéant être donné à un joueur ayant perdu son personnage et devenir Investigateur.



DESCRIPTIF DE L'ÎLE ET DE SES TERRITOIRES



PLAN N°1

L'île fait dans les 15 km du nord au sud et 13 d'est en ouest. Une chose frappera l'Investigateur qui arrive sur terre, un peu attentif (un Jet d'idée, sur demande uniquement), c'est qu'aucun oiseau, quel qu'il soit, ne la survole ou ne se pose sur le sable de la plage.

Toute la partie nord de l'île est un gigantesque volcan semi-éteint qui s'ouvre sur un cratère de 5 km de diamètre. La base du cône fait 7 km, sur plus de 300 m de haut. Le volcan est presque à pic sur une bonne partie de sa hauteur. Nul arbre, nulle herbe ou végétal ne pousse sur ses pentes.

Le reste de l'île, mise à part la bande côtière sud faite de sable blanc, est recouvert d'une jungle aux allures tropicales, dont la flore semble dater de plusieurs millénaires (un Jet de Biologie ou d'Histoire).

Tous ces végétaux datent de la première partie du quaternaire, (le pléistocène). Pour un paléontologue ou un biologiste, c'est le terrain d'expérience le plus merveilleux qui soit.

L'île a une forme bien particulière si on la regarde dans l'axe sud-nord.

Sa partie ouest est faite d'une falaise haute de 300 m, tandis que sa partie est est au niveau de la mer.

D'ouest en est, l'altitude chute rapidement (sur moins d'1 km) pour se stabiliser brusquement à 1 ou 2 m.

La jungle est un véritable univers à elle seule. Une fois réduit de 50 fois, l'Investigateur se retrouve dans une forêt de dimension titanesque, un peu comme l'Amazonie, en moins humide, bien que parcourue de nombreux ruisseaux et petites flaques de boue. Dans cette forêt sans limite, la moindre flaque d'eau deviendra lac et le moindre ruisselet, rivière ou fleuve. Il y flotte continuellement une odeur de moisi et de pourriture. Chaque seconde, les oreilles de l'Investigateur seront agressées par des cris d'animaux, des craquements de bois et tout ce qui fait que le silence n'existe pas.

Plusieurs parties de cette forêt primaire sont les territoires réservés des insulaires

PLAN N°2

- Le territoire n°1 sur la côte est, se présente comme une poche de terre rocailleuse couverte d'arbres aux troncs blanchâtres. Il sert de réserve à de nombreux serpents d'une taille supérieure à la normale (même réduit de 50 fois). Ce territoire est le plus ensoleillé de la forêt. On peut y voir, de temps en temps, de la roche nue où se prélassent ces longs reptiles. ***(Voir Monstres et Animaux).***

- Le territoire n°2 est celui des gorilles, il se compose à 50% des bambous longs et tendres dont ces primates se nourrissent à longueur de journée.

Sur un Jet réussi de Trouver Objet Caché, les Investigateurs verront régulièrement de larges nids (sorte d'amalgames très douillets de feuilles disposées en ovale au creux de deux branches), juste assez hauts pour éviter d'être inquiétés par les fauves chassant la nuit. Sur un Jet réussi en Zoologie: ce sont des nids de gorilles.

Bambous cassés, morceaux de fruits, de pousses tendres rongées sur le sol et bruissements seront autant d'indices supplémentaires pour découvrir l'identité des maîtres des lieux.

- Sur le territoire n°3, vivent des troupeaux de Tricératops. Les seules traces visibles des maîtres de cette partie de l'île, sont des empreintes de pattes et des végétaux broyés par la masse de ces cératopsians.

Ces créatures laissent, en avançant, de larges tranchées de végétaux broyés et des plaques de bouse à l'odeur forte, sans commune mesure avec ce qui existe sur Terre.

En avançant, les tricératops font un bruit infernal.

Le territoire de cet animal est fait principalement de petites prairies et de fougères arborescentes.

De temps en temps, la forêt résonne des barrissements furieux de deux mâles qui s'affrontent.

- Le territoire n°4 est maîtrisé par les Tigres aux dents de sabre. Bien qu'au nombre de quatre, ces félins couvrent un espace gigantesque. Ce sont les plus dangereux de tous les animaux de l'île (après le Tyrannosaure).

La géographie du territoire de ces Smilodons englobe, à peu de chose près, l'intégralité de ce que les Investigateurs pourront découvrir comme types de terrains sur l'île.

Les traces les plus frappantes de leur présence sur ce territoire, sont les profondes zébrures qu'ils laissent sur les troncs d'arbres en se faisant les griffes.

Un Jet réussi en Zoologie : ces griffes sont au moins deux fois plus larges que celles des félins recensés dans le monde. ***Pour le reste, reportez-vous aux Monstres et Animaux du scénario.***

Les tigres passent une bonne partie de la journée devant leur caverne et n'y entrent qu'à la tombée de la nuit.

L'antre des félins se compose de deux grottes reliées entre elles par un goulot de pierre, d'un diamètre de 3 m. La première est assez petite, une demi-douzaine de mètres de profondeur sur 4 de large. Elle est remplie d'os broyés et de restes pourrissants de repas. Une odeur de mort et de fauve mêlée règne ici malgré l'ouverture sur l'extérieur.

Au fond de la grotte, (avec un Jet réussi de Trouver Objet Caché), les Investigateurs découvriront les restes d'un humain au crâne trépané. Un Jet réussi en Anthropologie leur révélera que ce crâne a la courbure typique de ceux des indigènes des îles du Pacifique sud (c'est un esclave en fuite qui a été rattrapé). A côté des restes, un boyau long de 5 m conduit à la seconde caverne de 15 m sur 15, tapissée d'herbes sèches sentant l'urine et parsemée d'excréments. C'est dans cette grotte que dorment les tigres.

- Le territoire n°5 est fait d'une succession de mares boueuses perpétuellement enfouies dans la brume où paissent, paisiblement, d'immenses troupeaux de Diplodocus placides, ruminant à longueur de journée des algues et des feuilles.

En arrivant sur ce territoire, les Investigateurs pourraient bien chuter dans une empreinte de diplodocus. Mises à part ces empreintes, quelques arbres arrachés par le passage des mastodontes bicéphales, et le bruit de leurs mastications, rien n'indiquera qui vit sur place.

Sur un Jet réussi en Archéologie/2, les traces géantes pourront être reconnues comme étant celles de Diplodocus et sur un Jet réussi en Zoologie, les Investigateurs devineront que malgré leur taille impressionnante, ces traces sont celles d'herbivores.

- Le territoire n°6 est celui des pré-humains. Ce n'est pas véritablement un territoire mais plutôt un espace autour du village où femelles et enfants vont faire la cueillette. Cette zone est légèrement déboisée en face des falaises qui abritent ces humanoïdes.

Les habitations troglodytes des pré-humains ont une seule pièce, creusée à même la roche, au centre de laquelle se trouve un feu de braises où rien ne cuit.

Les appartements se situent sur plusieurs niveaux. On y accède par des échelles faites de troncs d'arbres où restent quelques tronçons de branches servant de barreaux.

La nuit, ces «échelles» sont remontées dans chaque habitation.

La zone habitée par les humanoïdes est facilement repérable grâce à ses petits chemins visiblement entretenus et par le nombre important de végétaux fraîchement coupés par un objet relativement tranchant.

TABLE D'ÉVENEMENTS ALÉATOIRES EN MER

Vous pouvez utiliser un évènement de cette table à chaque fois que vous le jugerez nécessaire.

Ce tirage se fait sur 1D20.

1 - 2 : Calme plat et chaleur accablante*
3 : Mer calme - R.A.S.
4 - 5 : Vent violent contraire *
6 - 7 : Vent violent favorable *
8 : Mer calme mais chaleur accablante
9 - 10 : Orage, Mer démontée *
11 - 12 : Plaque d'algues et odeur *
13 : Mer calme - R.A.S.
14 - 15 : Fort grain - R.A.S.
16 à 18 : R.A.S. - Mer calme
19 - 20 : Chaleur accablante - Rixe *

** pour plus de précisions, voir ci-après.*

Calme plat :
Pour un voilier, cela signifie 1D4 jours sans que la moindre brise ne vienne le pousser vers l'île. Chaque Investigateur doit faire un Jet sous la SAN.
Celui qui le réussit résiste à la tension.
Celui qui le rate (1D4 Points de SAN) a les nerfs usés par ce temps, et souffre d'un début de folie (passagère).

Chaleur accablante :
Quel que soit le type du navire, le soleil se met à taper avec violence sur la peau des humains. Faites un Jet de CON/30 sur la Table de Résistance, 30 étant le pouvoir de brûlure des rayons du soleil.
Si le Jet est raté et que l'Investigateur n'a pas mis de crème solaire il attrapera des coups de soleil lui occasionnant une perte de 1D4 Points de Vie et réduisant de 1/2 sa capacité à récupérer en dormant pendant 1D6 jours. Il perdra 1D2 Points de Vie à chaque fois qu'il prendra un coup de soleil (le coup de soleil durera 1D20 jours)
Outre les coups de soleil, une soif sans pareille s'abattra sur les passagers et les membres d'équipage du bateau.
Chaque jour, les hommes et les femmes boiront 2 fois plus de liquide que d'habitude (attention aux réserves) et l'alcool fera effet deux fois plus rapidement.
Cette chaleur attaquera les nerfs et rendra l'équipage plus nerveux. Elle poussera les marins à se battre entre eux, ou avec les Investigateurs, au moindre prétexte.

Vent violent :
Il sera surtout préjudiciable si le voyage se fait en voilier.
Si le vent est défavorable, il rallongera la traversée de 1D8 jours. Dans le cas contraire, il le raccourcira de 1D2 jours.
Le vent est si violent, force 7 à 9, que toute personne se trouvant sur le pont risquera de choir à la mer (si un Jet d'Esquive est raté).
Tomber dans une mer déchaînée signifie la mort à coup sûr, à moins que la personne porte un gilet de sauvetage et, soit repêchée, au plus tard, 10 minutes après.
Sur le pont balayé par les rafales, divers objets voleront en tous sens.
Faites un Jet de Chance. Si le Jet est raté : des morceaux de bois ou de ferraille fileront vers les personnages restés dehors. Effectuez un Jet d'Esquive - 20 %. Si ce Jet est raté : le personnage subira 1D6 Points de Dommage et chutera. Selon l'endroit où il se trouve, déterminez s'il tombe à l'eau ou non.
Si le navire est à moteur, les vents contraires ne le retarderont que d'un jour. Les vents favorables n'auront aucun effet. Pour le reste, il en sera de même que pour un voilier.

Mer démontée :
La mer démontée, présente des creux de 6 à 15 m au milieu des hurlements d'un vent en furie. Le bateau est secoué de multiples soubresauts, ébranlant ses structures, de la cale au plus haut des mats.
Sur le pont, c'est l'enfer. Toute personne assez folle pour y rester devra jeter 1D100 sous sa DEX x 2 pour ne pas basculer par-dessus bord en prenant un paquet de mer sur le crâne.
Dans la timonerie, le capitaine, hurlant des blasphèmes aux dieux de la mer, inquiètera les Investigateurs en jurant sur tous les saints que, «c'est la plus grosse tempête qu'il n'ait jamais vue».
Il sera impossible ou presque de manger.
Faites effectuer un Jet sous la SAN à chaque Investigateur. Ceux qui le rateront, perdront 1D6 Points de SAN et seront affligés d'un soupçon d'aquaphobie (ils croiront leur dernière heure arrivée). Pour tous, perte de 1D10 Points de CON (provisoire) et de 1D6 Points de FOR (provisoire) à cause des secousses et du manque de sommeil (sans Jet à faire).
Cette mer démontée durera 2D10 heures.
Pour 5 heures passées dans la tourmente, lancez 1D20. Sur un 20, un membre d'équipage envoyé sur le pont passera par-dessus bord, et sur un 1, le bateau perdra une pièce ou tombera en panne.
Sur un voilier, ce sera une voile ou un mat qui s'effondrera, et sur un navire à moteur ce sera une cheminée qui sombrera ou de l'eau dans le mazout qui noiera les machines.
Dans tous les cas, le mécano du navire réparera la panne, ou trouvera un palliatif en 1D10 heures. Si, sur 1D100 vous faites 98 ou plus, la panne sera irréparable et un S.O.S. sera lancé.
Une fois rapatriés, les Investigateurs en seront quittes pour reprendre le voyage. Ce sauvetage prendra 1D30 jours.

Orage :
Un peu comme le vent violent, l'orage risque de faire perdre 1D3 jours de navigation à un voilier mais aucun à un navire motorisé.
Jetez 1D100 : sur un Jet entre 97 et 100, l'orage se doublera d'une perturbation magnétique qui fera se diriger le bateau pendant 1D5 jours dans une direction de votre choix, sans que le capitaine du navire n'y puisse rien.
Malgré tous les Jets de Compétence que pourraient essayer d'effectuer les joueurs, aucune explication rationnelle ne pourra être trouvée à ce phénomène.

Si un Investigateur réussit un Jet en Mythe de Cthulhu entre 01 et 5, il trouvera bien une divinité quelconque pouvant expliquer ce genre de dérèglement.

Plaque d'algues :
Il s'agit d'un amas d'algues pourrissantes qui dérivent le long des courants du Pacifique selon une logique qui lui est propre.
Ces îlots flottants dégagent une odeur nauséabonde empuantissant l'atmosphère de relents de mort. (Faites un Jet de CON x 5 sur 1D100. S'il rate, l'Investigateur tournera de l'oeil tant l'odeur est forte ; ceci pendant 1D3 tours).
Ce qui impressionne le plus, dans ces îles végétales, c'est la vie grouillante et purulente qui s'y développe en surface.
Poulpes, crabes, mouettes et poissons morts semblent se mouvoir de façon fantomatique au milieu de ces terres animées.
Ces îles sont juste assez épaisses pour soutenir le poids d'un homme, aussi, si un Investigateur y descend, pour dix minutes passées sur ces îlots mouvants, faites un Jet de Chance. Dès qu'un Jet est raté, l'Investigateur sombre entre les bras gluants des algues et disparaît. Faites effectuer un Jet en Natation à ce pauvre naufragé pour savoir s'il se maintient en surface.
Au bout de 1D10 minutes, si personne ne vient le sortir, il coulera à pic, emporté par 1D6 Profonds ***(Voir «Monstres et Animaux»)*** se déplaçant avec les îlots pour rejoindre R'Lyeh.
Les Profonds ne seront détectables qu'au moment où ils attraperont l'imprudent (un Jet de Trouver Objet Caché).
Un navire, pris dans ces algues, mettra 3 jours pour sortir de ce bourbier.
En règle générale, c'est au petit matin que les marins découvriront que le bateau est retenu prisonnier.

Tous ces évènements pourront à votre choix, être grossis, diminués ou même légèrement orientés pour faire croire aux Investigateurs qu'ils sont les conséquences des agissements des forces du Mythe.

TABLE D'ÉVENEMENTS ALÉATOIRES POUR UN VOYAGE AÉRIEN

Cette table risque d'être excessivement mortelle, aussi, ne vous en servez pas de manière excessive, sauf, si vous désirez faire périr les Investigateurs prématurément.
Cette table s'utilise avec 1D10 et, comme pour les autres, des explications plus en détail la suivent.

1 : Malaise du pilote ou du monstre

2-3 : R.A.S.

4 : Panne de moteur ou crampe du monstre

5-6 : Vent violent

7-8 : Orage et tempête

9 : R.A.S.

10 : Orage magnétique

Malaise du pilote ou du monstre :

Après quelques heures de vol, le pilote de l'avion se plaindra de violentes douleurs au ventre. Un Jet réussi en Diagnostiquer les Maladies permettra de découvrir que le pilote souffre d'une intoxication alimentaire.
Après quelques minutes, il s'écroulera sur le plancher de la cabine en hurlant de douleur.
Pour le soigner, un Investigateur doit réussir un Jet en Soigner les Empoisonnements, ce qui revient à faire subir au pilote un lavage d'estomac. Il y a dans l'avion tout ce qu'il faut pour cela. Le pilote perdra 1D6 Points de Vie et 1D6 Points de CON et ne pourra être sur pied avant 1D10 heures.
Si l'aviateur ne peut reprendre les commandes, l'île sera inaccessible, à moins qu'un personnage ne parvienne à piloter l'avion.
Dans tous les cas, le pilote demandera aux Investigateurs de faire demi-tour et de le conduire à l'hôpital.
Si le temps de vol, avant la maladie du pilote, n'est pas trop important, faire demi-tour sera facile. A l'atterrissage, les Investigateurs, sous les ordres du pilote malade, auront 10% de chance d'y parvenir sans problème.
Entre 10 % et 60 %, l'atterrissage sera rude et seule la réussite d'un Jet de DEX x 3 sous 1D100 sauvera l'appareil.
Si ce Jet est raté, le train d'atterrissage ou les flotteurs de l'avion casseront et ce dernier basculera sans exploser, causant 1D10 Points de Dommages aux Investigateurs ainsi qu'au pilote.
De 61 % à 97 %, l'avion s'écrasera causant 2D10 Points de Dommage aux Investigateurs, et de 98 % à 100 %, l'avion explosera causant 5D10 Points de Dommage.
Il est évident que si un Investigateur sait piloter, seul un échec critique sur ce jet pourra faire exploser l'appareil.

Si c'est un monstre qui tombe malade, la première chose qu'il fera sera de lâcher celui ou celle dont il a la charge. Comme les monstres volent en général à plus de 300 m de hauteur, cette chute libre signifie la mort de l'Investigateur s'il rate un Jet de Chance.
En cas de réussite, la bête malade se souviendra de sa mission et rattrapera l'Investigateur (un Jet de DEX x 5) et le posera au sol avec 1D6 Points de Vie en moins.

Panne de moteur ou crampe du monstre :

Cela se soldera par un atterrissage forcé causant 1D6 Points de Dommage pour les Investigateurs si un Jet de Piloter un avion est raté par le pilote ou, un Jet de DEX x 3 pour un monstre.
Si c'est l'avion qui a une panne, n'oubliez pas de bien déterminer le point de chute de l'appareil car, si l'atterrissage se fait sur un terrain où il est impossible de redécoller, les Investigateurs devront s'en sortir par eux-même.

Lancez 1D6 pour déterminer le nombre d'heures minimum qu'il faudra pour que le pilote répare son avion. A chaque heure, faites un Jet en Mécanique. Si un échec intervient, la réparation prendra 1D2 heures de plus.
Le type de panne survenant reste à votre choix mais si vous le désirez vous pouvez effectuer un Jet de Chance pour le pilote. Si le jet est réussi, la panne est réparable. Dans le cas contraire, l'avion restera sur place.

En cas d'amerrissage, si les Investigateurs sont en avion, il y aura un canot de sauvetage et des rations de survie pour 6 personnes pendant 1 semaine.
Si l'Investigateur est à dos de monstre, il lui suffira d'attendre le lendemain pour que sa monture soit de nouveau capable de l'emmener.
Dans les eaux froides du Pacifique, un homme ne pourra survivre qu'un maximum de 12 heures sans gilet.
Faites un Jet de CON x 5 à chaque heure et ôtez 10 % pour chaque heure passée à essayer de nager sans gilet. Avec un gilet, un homme tiendra un maximum de 37 heures dans l'eau avant de mourir de froid.
C'est après 1D6 heures passées dans l'eau, que les premiers requins feront leur apparition. Une fois sur place, les carnivores marins ne partiront plus et se délecteront des morceaux de chairs fraîches qu'ils subtiliseront à l'Investigateur à raison de 1D6 Points de TAI et de Vie à chaque bouchée.
Il sera possible à un Investigateur d'Appeler une créature du Mythe pour s'en sortir mais cette dernière ne sera sur place que 1D4 heures plus tard.

Les vents violents :

Ces vents seront surtout préjudiciables aux Investigateurs voyageant à dos de créatures du Mythe.
La direction du vent sera déterminée sur 1D8 en prenant le 1 pour le nord et le 2 pour le N.E. et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le vent durera 1D6 heures.
Face à ces vents de 1D100+20 km/h, les monstres devront réussir un Jet sur la Table de Résistance opposant en actif, leur FOR x 3 face à la vitesse en km/h du vent (ce Jet sera possible après une petite conversion).
Si le Jet est réussi, la créature fera face aux bourrasques et restera dans la bonne direction mais perdra 1D4 Points de FOR par heure de vol ***(voir caractéristiques de vol des Maigres Bêtes de la Nuit)***, risquant de lâcher son fardeau.
En cas d'échec, le monstre trop faible pour faire face aux assauts du vent, sera ballotté tel un fétu de paille et poussé dans la direction déterminée par le D6. L'Investigateur juché sur la créature devra réussir un Jet de FOR x 4 avec 1D100 pour se cramponner de manière efficace à sa monture. Une fois entraînée, la créature ne luttera plus contre le vent mais cherchera à rejoindre le plancher des vaches.
Si les vents «poussent» les créatures dans la bonne direction, le vol sera facile et les bêtes parcourront en plus de leur distance journalière, la moitié de la vitesse du vent en km par heure passée dans la bourrasque.

En avion, le problème est moins épineux, il faudra faire un Jet de Piloter un Avion pour le pilote afin de déterminer si l'avion maintient son cap pendant la tempête.
La perte de cap se fera dans la direction opposée à celle du vent et écartera l'avion de 2D20 km par heure de dérive.

Orage et tempête :

Comme pour les vents violents, la tempête contrecarre l'avance des monstres bien plus que celle des avions.
Pour les inconvénients de la tempête, reportez-vous au paragraphe précédent mais déterminez la force du vent par un Jet de 1D100+60.
Si le jet est raté, la créature devra se poser, quelle que soit la surface d'atterrissage.
Si l'Investigateur tombe à l'eau, reportez-vous au paragraphe «panne de moteur».

L'orage bouche la visibilité de manière presque totale et l'avion qu'empruntent les Investigateurs devra voler bien au-dessus des reliefs pour éviter une collision.
L'avion pourra éviter de rester trop longtemps dans l'orage en grimpant au-dessus des nuages.
Comme pour les vents violents, effectuez un Jet en Piloter un Avion pour découvrir si le pilote maintient l'avion dans la bonne direction. En cas de dérive, celle-ci sera de 4D20 km par heure.

Orage magnétique :
Les créatures du Mythe ne sont pas, en règle générale, sujettes à ce type de dérapage météorologique mais si vous le désirez, vous pourrez les en faire souffrir. Dans ce cas, faites un Jet de POU/1D20+5 sur la Table de Résistance (1D20+5 pour la force de l'orage en passif).
Si le jet est raté, le monstre ne se rendant compte de rien, perdra la notion de la direction et partira petit à petit dans une direction à déterminer aléatoirement sur 1D6 comme pour la direction des vents.
Pour persuader un monstre qu'il se trompe de direction, il faudra que l'Investigateur réussisse un Jet sur la Table de Résistance de POU/POU en diminuant le POU de l'Investigateur de 1D6. Si le jet est raté, rien n'y fera et la bête continuera. Cette perte d'orientation durera 1D4 heures.

En avion il en va autrement. Le pilote se rendra compte assez rapidement que ses instruments de bord deviennent complètement fous.
Son altitude exacte ne lui sera plus donnée, pas plus que sa direction.
Ce qui de jour, au-dessus de la terre, ne sera pas trop grave, deviendra bien plus épineux de nuit (à cause des montagnes). Au-dessus de la mer de jour, c'est la perte d'orientation qui sera la plus probable (un Jet de Piloter un avion, raté impose une direction aléatoire pendant 1D2 heures) et de nuit, tout sera plus dangereux. Les pertes d'altitude et de direction seront cumulables.
La nuit, le Jet de Piloter un Avion aura un malus de 20 %.
Pour garder direction et altitude, il faudra que le pilote réussisse chaque heure un Jet de POU x 4 avec 1D100 (le pouvoir étant pris ici comme 6ème sens). La perte d'altitude sera de 1D20 mètres par minute. Arrivé à 60 m du sol, faites un Jet d'Esquive.
Si le Jet est réussi : le pilote verra le sol et essayera de redresser l'appareil. Si le Jet est raté, c'est le crash sans espoir de sauvetage.

Le crash :
- dans l'eau, une chute de 50 m causera 2D10 Points de Dommage aux personnages.
Au-dessus, la chute sera de 5D10 et à plus de 100 m, mortelle.

- si un avion s'écrase, chaque personnage aura droit à un Jet de Chance/2. Si ce Jet est réussi, le personnage ne subira que la moitié de 2D20 x 4 Points de Dommage dus à l'explosion de l'avion sur la terre ferme.

Les atterrissages forcés :
Si un atterrissage forcé est nécessaire, faites tirer un Jet de Piloter un Avion - 10% à la personne aux commandes. En cas de réussite, et si le terrain est assez correct (champ, chemin ou plaine), l'avion se posera sans encombre.
Si le Jet est raté, mais inférieur à 97 %, l'avion se posera en cassant son train d'atterrissage et les Investigateurs perdront 1D4 Points de Vie.
Au-dessus de 97 %, l'avion capotera, causant 1D10 Points de dommage aux utilisateurs.
Sur terrain moins favorable, le malus sera de 30 %.
Sur l'eau, il en sera de même, mais les dégâts seront moitié moindres.

Annexe V

TABLE DES MALADIES

(Il existe des vaccins et des pillules protégeant contre ces maladies)

Le choléra :
Cette maladie insidieuse donne au malade de violentes douleurs au ventre, des diarrhées, des vomissements et une baisse de température de 2 à 5 °.
Elle se déclare environ 3 jours après l'ingestion.
Dans cette aventure, il sera impossible aux Investigateurs, même médecins, de soigner efficacement cette maladie.
Diagnostic facile et traitement hospitalier. En 5 jours le personnage perdra 1/2 Points de Vie et puis la moitié de ses Points de Vie plus, la moitié de ses compétences physiques Au-delà, perte encore 1/2 du reste des Points de Vie et des compétences.
Au-delà du 20ème jour, il y aura CON x 3 de malchance pour que l'Investigateur ne meure sur 1D100.
Si le traitement est effectué avant le 5ème jour, il n'y aura pas de séquelle. Au-delà, perte de 3 Points de DEX et de 4 Points d'APP.

Le paludisme :
Incubation de 5 à 6 semaines.
Au bout de cette période, le personnage sera transi, comme en cas de grippe (- 4/5 des Points de Vie) puis aura des bouffées de chaleur suivies de frissons.
Etat comateux pendant 3 à 4 jours puis remise sur pieds pour quelques jours et ainsi de suite. Cette maladie est mortelle si elle n'est pas traitée dans le 1er mois suivant la période d'incubation, techniquement si un Jet de CONx2 avec 1D100 est raté. Le traitement doit être effectué en hôpital.

La fièvre jaune :
Elle se déclare en 4 ou 5 jours et occasionne de violents maux de tête et des frissons. Cet état passé, c'est de délire et de fièvre que souffrira le personnage. Viennent ensuite les vomissements de couleur sombre, la baisse de température. Cet état se reproduira 5 à 7 fois par jour.
La victime, outre une perte provisoire de 1/2 de ses Points de CON, perdra 1D4 Points de SAN par jour.
La mort arrivera au 30ème jour, la pauvre victime entièrement vidée et folle, si elle rate un Jet de CON x 2 avec 1D100.
Traitement en hôpital spécialisé avant le 30ème jour.

Le rhume :
Moins grave que les 3 autres maladies ci-dessus, le rhume risque de dégénérer en angine.

- le rhume se déclare par un peu de fièvre, et une toux continuelle (perte provisoire de 1D4 Points de CON et 1point de Vie).
Si le personnage reste au sec et boit chaud, le rhume disparaîtra en 1D10 jours.

- si rien n'est fait, effectuez un Jet de CON x 3 si le Jet est réussi, le rhume passera en 1D20. La CON du personnage tombera de 1D6 points+3 et ses Points de Vie de 1D3.

- si le Jet de CON x 3 est raté, le rhume dégénèrera en angine occasionnant 1D10 Points de CON en moins et 1D8 Points de Vie.
Au bout de 6 jours, la SAN du personnage tombera au rythme de 1D2 Points par jour.
Après 10 jours, le personnage perdra encore 1D20 Points de CON et 1D6 Points de vie avant de sombrer dans l'inconscience. Après un mois sans soin, il risque la mort.

- rien de grave si les personnages ont des antibiotiques.

TABLE DE RENCONTRES ALEATOIRES DANS LA JUNGLE

Cette table n'est à utiliser que si vous en éprouvez le besoin, en adaptant le résultat des tirages en fonction de la force et de l'état des Investigateurs au moment de la rencontre.

Avant de vous servir de cette table, n'oubliez pas de déterminer sur 1D6 si les Investigateurs se trouvent ou non sur le passage des détenteurs du territoire qu'ils traversent. Dans ce cas, ce sont les maîtres du terrain qu'ils affronteront.

Sur un même territoire, les Investigateurs ne pourront rencontrer deux fois de suite les habitants de l'endroit (sauf les humanoïdes).

Le Jet est à effectuer avec 1D100

Résultat	Rencontre	Références
1 à 5	Tyrannosaure	M & A
6 à 12	Tigres aux dents de sabre	M & A
13 à 18	Nuage de pollen	Annexe
19 à 25	Chute de rosée ou de pluie	Annexe
26 à 30	Humanoïdes à la chasse	M & A
31 à 45	Chute de branches	Annexe
46 à 60	R.A.S.	
61 à 67	Serpent géant	M & A
68 à 70	Nuage de moustiques	M &
71 à 75	R.A.S.	
76 à 83	Gorilles	M & A
84 à 92	Meute de loups	M & A
93 à 97	Diplodocus	M & A
98 à 99	Essaim de guèpes	M & A
100	Tricératops	M & A

Explication des Références

M & A : Voir Monstres et Animaux du scénario
Annexe : Voir ci-dessous

LA CHUTE DE ROSEE OU DE PLUIE

Dans le contexte de la vie de tous les jours, une ondée même forte, n'occasionne en règle générale qu'une humidité excessive et des flaques d'eau pure sur le sol. La rosée mouille délicatement les prés et les fossés, donnant aux champs une iridescence chantée par les poètes.
Ici, il en est tout autrement. Une fois sa TAI réduite de 50 fois, l'Investigateur se trouve dans la position de la fourmi face à des gouttes d'eau grosses comme elle et qui, en cas de choc, l'écrasent et la réduisent en morceaux.

• La rosée (le matin)

Le matin (jusqu'à 10 heures), les Investigateurs se promenant dans la jungle passeront régulièrement sous de grosses feuilles d'où perlent d'énormes masses d'eau prêtes à fondre sur leur crâne.
Les gouttes ne préviennent pas du moment où elles tombent, aussi pour éviter d'en prendre une sur la tête, les Investigateurs devront regarder au-dessus d'eux.
La goutte aura 35% de Chance de choir sur la tête d'un Investigateur. (A vous de déterminer qui sera la victime de cette agression du hasard).

Les effets : perte de 1D6-1 Points de Vie et une bonne douche en prime.Tous les effets non étanches ou exposés à cette douche seront trempés.
Si l'Investigateur ne se sèche pas et ne se change pas, il risque d'attraper un bon rhume (voir Annexe sur les maladies). Faites un Jet de CON/15 sur la Table de Résistance. Si ce Jet est raté, le personnage attrapera un rhume.

• La pluie (de jour comme de nuit)

Les précipitations de cette île sont des pluies tropicales, violentes et courtes. Elles s'annoncent par une baisse sensible de la température et un clair-obscur s'installant dans le sous-bois.
Une fois ces prémisses perçus, la pluie tombera 1D6 tours après.
Les Investigateurs devront donc se protéger de toutes les manières pour éviter d'être percutés par les gouttes d'eau. L'averse tombera d'un seul coup.
Pour déterminer qui sera touché de plein fouet par les gouttes, faire effectuer à chaque Investigateur un Jet d'Esquive. Si le Jet est raté, le personnage sera touché.
Une fois à couvert, faites un Jet de Chance pour déterminer si les Investigateurs sont bien à l'abri. S'ils manquent de Chance, ils prendront sur le crâne une goutte ayant des effets plus violents que la rosée.
Les gouttes en tombant occasionneront 1D10 Points de dommages aux Investigateurs.

Les effets : perte de 1D10 Points de Vie et, comme pour la rosée, il sera possible aux Investigateurs d'attraper un rhume.

LE NUAGE DE POLLEN

Pendant la nuit, les fleurs de la jungle se remplissent de suc et d'eau qui, au cours de la journée, fermentent et se dilatent.
Après quelques heures, se crée une croûte de pollen et de différents résidus de plantes, recouvrant une poche de gaz qui se compresse.
Le gaz comprimé dans cette coque chauffée par la température de serre régnant sur l'île, s'expanse et, une fois sa limite atteinte, fait exploser, dans un bruit de tonnerre, sa conque de pollen, projettant aux quatre vents un nuage de poussière étouffant et coloré.
Outre l'odeur forte et attachante que produit l'explosion, le nuage de pollen s'avère si dense, que les Investigateurs étoufferont rapidement.
Une fois que l'explosion a eu lieu, il sera impossible aux Investigateurs d'éviter le contact avec le nuage nauséabond.

Les effets : L'explosion est soudaine et violente, et des morceaux de fleurs gros de 15 cm, pour les plus grands, volent dans tous les azimuts. Les Investigateurs qui ratent leur Jet de Chance perdent 1D4 Points de Vie au moment où ils prennent d'énormes morceaux de fleur dans le corps.
Rapidement le pollen envahira l'atmosphère et étouffera les Investigateurs. Faites sur la Table de Résistance un Jet avec la CON de l'Investigateur en passif et 17 en actif pour le pouvoir étouffant du nuage. S'il est raté, l'Investigateur perdra 1D6+1 Points de Vie et sombrera dans un lourd sommeil pour 1D4 tours. S'il est réussi, il ne perdra que 1D4 Points de Vie et se sentira seulement groggy pendant 1D10 rounds.

L'explosion d'une poche de pollen a 45% de chance d'attirer une nuée de guèpes ***(voir Monstres & Animaux du scénario)*** qui arrivera sur place en 1D10 rounds.
Les guèpes attaqueront les Investigateurs si ceux-ci font des gestes brusques vers elles. Dans le cas contraire, elles passeront d'un Investigateur à un autre pour prendre du pollen et disparaîtront en quelques minutes.

LA CHUTE DE BRANCHES

Comme dans toutes les forêts du monde, les arbres de l'île perdent leurs branches mortes de temps en temps qui, quand elles tombent, le font très rapidement (pour les Investigateurs lilliputiens) risquant d'occasionner de nombreux dommages à qui se trouve sur leur chemin.
Les branches font un énorme bruit avant de choir, prévenant ainsi les Investigateurs de ce qui risque de leur tomber sur le crâne.
Faites effectuer un Jet d'Esquive par Investigateur : si le Jet est raté, le personnage perdra 1D8 Points de Vie.
Pour ce genre de blessure, une localisation des dommages pourra être effectuée par vos soins sur la Table de Localisation ou selon votre humeur.

Attention : n'oubliez pas que les affaires portées par les Investigateurs peuvent être détériorées.

Annexe VI

L'HISTOIRE RÉSUMÉE DE L'ILE ET DE LA CAPTURE DES HOMMES SERPENTS

telle que la ressentiront les Investigateurs fascinés par le pouvoir des colonnes.

Au début il y avait Mektales, la Cité aux Milles Temples de Cristal, où régnait en despote éclairé Majouk le Fort, 5ème Empereur de Tolish.

Puis vinrent les Hommes Serpents, et le culte de Seth envahit la ville, repoussant au loin les dieux tutélaires de Mektales.

Au fond de son palais cristallin, Majouk le Fort croupissait dans un sombre donjon, tandis qu'à sa place, sous sa forme, le prêtre sorcier de Seth dirigeait l'Empire.

En moins d'une année, les mille temples de la ville furent détruits par le feu et l'acier, pour faire place aux tours noires du dieu serpent.

Dans ces temples se déroulaient d'immondes orgies sanglantes où se mélangeaient sans pudeur, humains, Hommes Serpents et reptiles pour la plus grande joie de Seth. Au cours de ces «sabbats», des milliers de jeunes femmes et de jeunes hommes périrent sous les crocs suintant des créatures vénimeuses.

Mektales la Brillante sombra dans la ténébreuse torpeur des terreurs de la nuit. Du temps des dieux anciens, les habitants sortaient et riaient jusqu'au petit jour, mais, sous le joug de Seth, les rues, à la nuit tombée, devenaient le terrain de chasse des serpents géants et des prêtres du culte.

Cela dura vingt ans. Petit à petit, la ville se vida, et ne restèrent sur place que les adeptes de Seth et les gens trop lâches ou trop malades, pour entreprendre la difficile migration vers l'ailleurs.

Une nuit, un homme à longue barbe blanche, appuyé sur une canne, se présenta à la porte est de la ville et, sans que personne n'y puisse rien, entra dans la cité endormie.

Il avançait dans les rues vides de Mektales laissant derrière lui les corps sans vie des serpents géants et les cadavres gonflés des prêtres humains de Seth.

Arrivé devant le grand temple du dieu serpent, il s'agenouilla sur le sol et entonna une incantation plus d'une heure durant.

Passant les deux gigantesques arches du temple, le vieil homme se dirigea sans hésitation vers une petite porte. Il l'ouvrit et descendit un escalier plongeant vers les abyssales profondeurs de Tolish.

Après avoir franchi les 3000 marches de marbre noir menant au nid des Hommes Serpents, le vieil homme se trouva face à face avec le gigantesque eunuque chargé de la garde des portes du lupanar.

Sans lui jeter un seul regard, le sorcier à barbe blanche envoya le gardien se fracasser les os, dans un bruit écoeurant, d'un petit geste de la main.

Il poussa d'un doigt la double porte de bronze, comme si elle était faite de papier, et apparut dans toute sa fureur aux personnes attablées dans la gigantesque salle à manger décorée de meubles d'os.

Toisant l'assemblée d'un regard dur et sans pitié, le vieil homme lui dit :

« Je vous ai de nouveau trouvées, vautrées dans le vice, répugnantes créatures. Il est maintenant venu l'heure de payer votre vilenie. Je désire que votre souffrance soit éternelle et que vous deveniez des morts-vivants lucides et immobiles. »

Une fois que l'écho de sa voix ne fut plus qu'un murmure, entre les poutres de bazrasque noircies de graisse, le sorcier appela à lui sa horde de démons qui se mit à saccager, de fond en comble, la vaste pièce.

Les démons s'arrêtaient de temps en temps pour goûter aux plats de viande humaine fumante et odorante, puis recommençaient leurs dépradations. Dans le tumulte, les cris de douleur et d'agonie des humains fidèles aux monstres écailleux, se mêlaient aux craquements des meubles et aux feulements des démons en transe.

Le sorcier avait délégué dix de ses esprits à l'usage exclusif des Hommes Serpents. Ces démons se chargeaient de les retenir pendant que leur maître, prostré dans l'encadrement des portes de bronze, psalmodiait d'une voix forte où plusieurs accents infra-terrestres se mélangeaient en une bouillie inaudible.

Au fur et à mesure que la voix du vieil homme grimpait en octave, un grondement sourd de pierre en mouvement montait des profondeurs sulfureuses de la terre. Ce bruit était accompagné de nombreuses secousses telluriques qui firent vibrer les maisons de la ville, semant la panique chez les habitants pervers de Mektales.

Face au vieux sorcier, le plancher d'Erébian veiné de mauve, explosa et une myriade de cristaux de Millat apparurent en un tas informe qui, peu à peu, envahit la pièce.

Trop occupés à essayer de faire disparaître les démons qui les agressaient, les monstres écailleux ne purent jouir du spectacle sans pareil de dizaines de mains invisibles effectuant le montage des deux demi-oeufs.

Quand les deux parties furent achevées, le sorcier entra dans la lutte opposant les Hommes Serpents à ses démons. Autour des monstres squameux, la salle était couverte de corps épars dans un état indescriptible.

Après avoir bien jaugé la force de ses deux adversaires, le mage humain prononça à lèvres closes un mot qui fit trembler l'air vicié de la pièce et figea l'atmosphère autour de ses ennemis.

Quant il eut fini, le vieil homme s'effondra sur le sol, laissant à ses démons le soin de porter les corps tétanisés des Hommes Serpents dans la demi-coque inférieure, de refermer l'oeuf avec son autre moitié puis de sceller le tout avec des cristaux plus petits.

Quelques heures passèrent avant que le vieil homme ne se relève, et, quand il le fit, il psalmodia pendant cinq ou six minutes et la terre se mit à trembler de nouveau.

Le parquet, déja bien abîmé, craqua encore une fois sous la gigantesque pression exercée par les stalagmites appelées par le sorcier. Les pointes de pierre s'ajustèrent de manière parfaite sur les cristaux de Millat et commencèrent à diffuser dans l'oeuf le champ de stase cellulaire.

Le vieil homme traça autour de l'amas de cristaux une étoile à cinq branches dont le centre était occupé par un oeil, dont la pupille enflammée cernait l'oeuf. (Ce signe est celui encore visible par les Investigateurs dans la crypte).

Son travail achevé, le sorcier à barbe blanche renvoya ses démons dans leurs quartiers, puis remonta les 3000 marches.

Une fois la porte du temple franchie, l'homme, tel une ombre blanche, parcourut la ville en proie aux flammes et disparut dans le soleil naissant.

La ville flamba pendant plusieurs jours sans qu'aucun être ne puisse en sortir. La vie déserta ce lieu. Mais au cours des millénaires qui suivirent la Grande Destruction, des hommes et des choses en tout genre, se succédèrent pour accomplir sur ce site, d'immondes sacrifices qui ne prirent fin qu'à l'implosion du deuxième soleil vert.

Alors, arriva le règne de la noirceur et des mages puissants qui durent, après des milliers d'années, courber le dos face à la puissance de barbares aux moeurs violentes et sanguinaires.

Des princes aux cheveux noirs piétinèrent maintes fois ce site maudit, mais nul ne troubla la fausse mort des deux êtres écailleux.

La terre modifia son axe et le site sombra, avec fracas, dans les eaux froides des océans, à la suite des continents du centre. De nouvelles terres surgirent et des hommes simiesques prirent possession de la planète. Un jour, un tremblement de terre plus violent que les autres, fit surgir du fond des mers l'île contenant l'oeuf préservé.

Une créature hideuse et sans forme apparut, remodela l'île à sa convenance, avant d'y implanter plusieurs spécimens des espèces habitant encore sur l'île, puis la chose disparut.

L'histoire reprit son cours. Puis un jour, sous le pâle soleil, deux pirogues abordèrent l'île par le sud. Le contact avec la faune de l'endroit fut rude et meurtrier. Malgré tous ces problèmes, les indigènes restèrent sur place, ne disparaîssant que de rares fois pour aller chercher plus au nord la viande humaine qu'ils savouraient les jours de fête.

Une nuit, les sauvages reçurent la visite d'un homme, noir des pieds à la tête. Dans leur folie meurtrière, ils se jetèrent sur l'imprudent à grand renfort de cris et imprécations vulgaires. Au petit matin, 90% de la population avait terminé la nuit dans l'estomac distendu de créatures immondes (Horreurs Chasseresses). Les survivants atterrés par tant de barbarie, vouèrent à leur vainqueur un culte sans pareil par sa violence et son impie ferveur.

L'être noir désigna l'un d'eux comme porte-parole et lui donna assez de pouvoirs et de sortilèges pour qu'il puisse bouter, hors de leur île, une tribu pacifique et sans arme.

Une fois la conquête de cette terre terminée, les cannibales quittèrent l'île du dieu noir pour n'y revenir que tous les deux mois payer, en esclaves et souffrance, la dette qu'ils avaient contractée auprès de leur maître.

Cela dure depuis 2400 ans.

Pour le maître: Le vieil homme est Karlatt
L'homme noir est Nyarlathotep

MONSTRES & ANIMAUX

LES MAIGRES BETES DE LA NUIT

Dans ce scénario, toutes ces créatures auront les mêmes caractéristiques :

FOR : 17 CON : 17 TAI : 20 INT : 2 POU : 13 DEX : 14 PdV : 18
Déplacement 6/12 en volant.

Armes : type Att %
Prise 50 %
Titillation 45 %

Armure : 2 Points de peau
Effet sur la SAN : (si les Investigateurs n'en ont pas déjà vues) 0/1D6

Ces êtres sont assez facétieux. Aussi, il faudra que les Investigateurs réussissent un Jet de POU/POU sur la Table de Résistance pour ne pas avoir à subir les titillations de leur monture. ***(Voir Règles pages 46/48).***
Le voyage sur leur dos ne sera pas de tout repos.
N'aimant pas la lueur diurne, les Maigres Bêtes de la Nuit ne voleront que de nuit sauf quand elles passeront au-dessus de l'eau.
Les Maigres Bêtes de la Nuit parcourent 500 km en une nuit avec un homme d'une TAI inférieure à leur FOR - 2 et perdent 1D6 km pour chaque Point de TAI supérieure à leur FOR - 2.
Les créatures passeront par l'Atlantique nord en survolant l'Islande, le Groënland, le Canada, les Etats-Unis, le Mexique, l'Amérique centrale, La Cordillière des Andes et le Pacifique.
Ce voyage durera 48 jours au maximum. A chaque escale, elles rejoindront une partie perdue du pays dans lequel elles se trouvent après avoir déposé les Investigateurs près de la civilisation. Si l'escale est un endroit désolé, les Maigres Bêtes de la Nuit resteront avec eux.
De toutes façons, ce voyage sera très pénible et si les personnages ne portent pas de vêtements chauds, ils mouront de froid pendant les trajets de nuit (- 1D20 Points de Vie par nuit passée sans protection).
Si les Investigateurs essaient de faire comprendre cet état de fait aux monstres transporteurs, ils devront réussir un Jet sous l' INT du monstre (avec 1D20). Dans ce cas, et seulement dans ce cas, les Maigres Bêtes de la Nuit réagiront en conséquence.
Les Investigateurs perdront 1D6 Points de Vie par nuit de voyage. Ils pourront essayer de les récupérer pendant l'escale (1D4 Points de Vie par demi-journée de repos). Dans tous les cas, les personnages arriveront à destination dans un état de fatigue avancé 1/2 CON et 1/2 FO. Pour se remettre du voyage, il leur faudra 3 jours de repos.
Libre à vous de trouver quelques petites anecdotes pour agrémenter le voyage au moment des escales, mais ne vous en servez surtout pas pour piéger les Investigateurs et ralentir le scénario.
Les Maigres Bêtes de la Nuit, malgré leur faible intelligence, ont un sens de la survie très développé, aussi il ne faudra tirer de jets sur la Table Aléatoire des Incidents de Vol ***(annexe III)*** qu'en cas de survol des océans et encore en cas d'échec remarquable sur 1D100.
Une fois la destination atteinte, les créatures de Nodens partiront sans perdre un instant.

LES «REQUINS» DE NYARLATHOTEP

(Nouveaux Monstres)

Description :

«Dans un cri effroyable, je vis Martin disparaître dans les eaux pures du lagon puis, telle une poupée de celluloïd, flotter au milieu d'une auréole de sang. Je n'appréhendais l'horreur de la situation qu'au moment où je vis son corps basculer sur le côté. Le pauvre Martin était coupé en deux au niveau du nombril et ses viscères flottant librement à la surface du lagon semblaient agitées par des soubresauts sporadiques.
Dans l'eau rouge de sang, j'entraperçus alors la cause de cette horrible mutilation. Se dessinant sur le fond marin, la forme profilée et fantômatique de cette chose ressemblait étrangement à un obus bordé de nageoires, fendu en deux dans le sens de la longueur sur la moitié de sa taille et dont l'ensemble était terminé par une double paire de nageoires s'agitant de manière anarchique pour la faire avancer. La gueule de cette chose s'ouvrait et se fermait rapidement, engloutissant dans un bouillonnement démentiel les restes de mon ami.».

(ExtraitJournal d'Albert de Chateau Dupont)

Notes :

Ces créatures sont les gardiennes du lagon. Elles ne vivent que dans cette partie de la planète et ne peuvent en sortir sans mourir.
Ces êtres ont été créés par Nyarlathotep à partir de larves rejetées par de Grands Anciens au début de la création.
Nyarlathotep en a fait l'engin de mort maritime par excellence: les «requins» sont invisibles, véloces et voraces.
Leurs mâchoires s'ouvrent à 180° et sont garnies d'une quadruple rangée de dents coniques hautes de 12 cm.
Ces créatures sont virtuellement intouchables tant qu'elles ne baignent pas dans une eau mêlée de sang, ce qui les rend visibles.
Les «requins» n'ont aucune intelligence, aucune peur sauf celle des vibrations rapides et régulières. Ils sont capables de dévorer dix fois leur TAI en une journée.

Caractéristiques:
FOR : 20 CON : 18 TAI : 26 INT : 0
POU : 2 DEX : 30 PdV : 22 Déplacement : 27

Armes : type	attaque %	dommages
Morsure	100/70 %	3D6+5 / (spécial)*

** Spécialités de la morsure du «requin» :*

En attaque, le 70 % ne fonctionne que si le requin est visible dans l'eau rougie de sang.
Pour les dommages, outre les Points de Vie qu'occasionne la morsure du «requin», le membre ou la partie du corps attrapé est obligatoirement sectionné.
La localisation de la morsure est à choisir sur la Table d'Allocation des Dommages, située dans l'introduction.
Toutes ces morsures sont mortelles si aucun soin n'est prodigué dans les deux rounds suivant l'attaque.

Armure : 2 Points de peau
Sort : aucun
Effets sur la SAN : voir un «requin» de Nyarlathotep coûte 0/1D10 Points de SAN cumulables avec les Points de SAN perdus lors de la vision d'un humain attaqué par cette créature invisible.

LES PROFONDS DE LA PLAGE

Les Profonds qui apparaissent dans ce scénario sont ce qui se fait de mieux dans cette race de serviteurs.
Ils viennent directement de R'Lyeh, où ils sont chargés de l'entretien extérieur de la cité pendant le long sommeil de leur maître Cthulhu.

Le mâle :
FOR : 24 CON : 18 TAI : 24 INT : 17
POU : 18 DEX : 18 PdV : 21 DPL : 10/13 en nageant

Arme : Type Att % Dommages
Patte 50 % 1D6+2D6
Trident 50 % 1D6+1+2D6 peut empaler

La femelle :
FOR : 22 CON : 18 TAI : 23 INT : 18
POU : 18 DEX : 18 PdV : 20 DPL : 10/13 en nageant

Arme : type Att % Dommages
Patte 50 % 1D6+2D6
Sabre 45 % 1D6+2D6

Pour les deux :
Armure : 3 Points d'écailles
Effets sur la SAN : 1D6+1 ou rien
Sort : Invoquer une Larve Stellaire de Cthulhu
Destruction de l'Esprit **
Domination **
L'Etreinte de Cthulhu **

*** Sorts décrits dans «Fragments d'épouvante».*

Caractéristiques :
Déplacement silencieux : 50 % / Se cacher : 60 % / Parler l'Anglais : 20 % / Ecouter : 35 %

Timing des Profonds:

20 H 30 : arrivée des Profonds dans le lagon.
Signe : agitation et remous dans les eaux calmes.
Explication: les Profonds grâc e à une protection naturelle font fuir les «requins» et pêchent.
Jet de Trouver Objet Caché : les Investigateurs apercevront deux formes nageant vers le rivage (uniquement depuis la plage sud ou du bateau, s'il est ancré face à celle-ci).

20 H 40 : les Profonds montent sur la plage et se dirigent en lisière de forêt. Ils ne se cachent pas.
Si les Investigateurs sont sur la plage, les Profonds n'attaqueront pas mais repartiront vers le large.
(Voir réactions des Profonds ci-dessous).

20 H 45 : les Profonds déjeunent de poissons crus, d'algues et d'eau de mer.

21 H 30 : leur repas achevé, les Profonds commencent leur accouplement.

22 H 15 : le coït est terminé, les Profonds s'endorment.

3 H 00 : les Profonds se réveillent et repartent vers le large.
Même agitation qu'à 20 H 30, même Jet de Trouver Objet Caché.

3 H 10 : les Profonds ont passé la barrière de corail.

Réactions des Profonds selon le timing:

20 H 30 :
20 H 40 les Profonds ne s'occupent pas de ce qui se passe en surface du lagon ou sur la plage.
Seul un bruit d'hélice de bateau pourra les faire repartir directement.
Faites un Jet en Ecouter x 3 pour les Profonds (réverbération du son dans l'eau). Si le Jet est réussi, les créatures aquatiques iront en surface voir ce qui se passe et regagneront R'Lyeh sans plus de recherches. En aucun cas, elles n'attaqueront ou ne préviendront qui que ce soit.

20 H 40 :
20 H 45 les Profonds surgiront de l'eau avec une lenteur toute océane. Si des Investigateurs sont sur la plage, les créatures les repéreront de suite.
1) faites effectuer un Jet en Ecouter aux Investigateurs. S'il est réussi : ils entendront les Profonds sortir de l'eau.
2) Sur un Jet de Trouver Objet Caché + 30 %, les Investigateurs verront les Profonds les regarder.
Une fois que les Profonds auront observé les Investigateurs, l'espace de 2 rounds, ils feront demi-tour et repartiront vers la haute mer sans se presser.
Si les Investigateurs n'agissent pas, ils auront beau attendre, rien ne se passera.
Dans le cas contraire, et si l'une des deux créatures est touchée, les Profonds plongeront dans l'eau et lanceront depuis la mer les sorts qu'ils connaissent.
Une fois dans l'eau, ils seront très difficiles à repérer. Si les Investigateurs veulent les canarder, imposez-leur un malus de 30 % aux compétences d'armes.
Quand ils seront trop épuisés pour lancer des sorts, ou à la mort de l'un d'eux, les Profonds fuiront vers la haute mer.
Ils reviendront 2D20 tours plus tard, avec 1D20 de leurs compagnons pour châtier les Investigateurs.
Une fois sur place, ils attendront 1 semaine, le temps que leur colère se calme.
S'ils rencontrent les personnages, ils fonceront sur eux et combattront jusqu'à la mort.
Tous les Profonds seront des mâles ayant les mêmes caractéristiques que ceux décrits ici.

20 H 45 :
21 H 30 les Profonds mangent bruyamment, face à face, avec leurs armes posées à côté d'eux.
Pour les repérer, les Investigateurs devront réussir un Jet d'Ecouter + 30 %. La silhouette des Profonds ne se découpe pas sur l'obscurité de la forêt.
Mais comme ils sont très bruyants, les Investigateurs les entendront tout de suite.
Si les Profonds entendent les Investigateurs, (sur un Jet réussi d'Ecouter pour les Profonds), ils lâcheront leur repas, prendront leurs armes et, sans être agressifs, regarderont les personnages, leur feront un signe de la main et se dirigeront vers les eaux calmes du lagon.
Si les Investigateurs ne tirent pas, les Profonds plongeront pour ne plus réapparaître.
Dans le cas contraire, les créatures se réfugieront rapidement dans la forêt et, une fois miniaturisées, longeront la plage pour plonger dans l'eau du lagon.
Si l'un d'eux est touché, ils agiront de la même manière qu'entre 20 H 40 et 20 H 45.

21 H 30 :
22 H 15 comme lorsqu'ils mangent, les Profonds sont loin d'être silencieux pendant leurs ébats. Ils seront si bruyants qu'il faudrait que les Investigateurs fassent un bruit infernal pour que les créatures s'en aperçoivent.
Exemples : cris, moteur de bateau ou coups de feu.
Les Profonds, tout à leurs affaires, mettront 7 rounds à réagir, mais dérangés dans cet état, ils attaqueront les Investigateurs et cela jusqu'à la mort.
Ils emploieront toutes leurs armes, psychiques et physiques.

22 H 15 :
3 H 00 le coït chez le s Profonds est très épuisant. Les créatures sombreront rapidement dans un état proche du coma.
Pendant cette période, seule une violente douleur les sortira de cet état. pour réagir de manière correcte, il leur faudra 2 tours.
Passé ce délai, ils se défendront avec acharnement sans chercher à fuir.
S'ils sont réveillés en étant secoués fortement, ils ne ramasseront pas leurs armes mais essaieront d'expliquer aux Investigateurs qu'ils désirent prendre le large sans effusion de sang.

3 H 00 :
3 H 10 les Profonds regagnent le lagon après s'être éveillés (en 2 tours) puis marcheront côte à côte vers l'eau du lagon.
A 3 H 10 ils entreront dans l'eau où l'agitation régnera (voir 20 H 30/20 H 40) puis disparaîtront.
En cas de rencontre, les Profonds agiront comme décrit dans le paragraphe 20 H 40/20 H 45.

Explications :

Les Profonds chargés de l'entretien de R'Lyeh, viennent ici dans la plus parfaite illégalité, vis-à-vis de leurs maîtres Père Dagon et Mère Hydra.

Aussi, ne veulent-ils pas que leur rencontre fortuite avec des humains ne dégénère en massacre, les obligeant à faire appel aux autres membres de leur clan.

Tous ces Profonds savent parler l'anglais à 20 %, mais ne l'emploieront que si un Investigateur leur parle dans cette langue.

S'ils sont appelés par les personnages, ils s'arrêteront et attendront sur place, toujours sur leur garde.

Pour comprendre l'anglais parlé par les Profonds, il faudra que les Investigateurs réussissent un Jet de Parler l'Anglais - 20 %.

Pour chaque question posée, faites un Jet de cette langue (pour les Profonds) pour savoir s'ils en comprennent le contenu.

Dans tous les cas, les Profonds éviteront les problèmes même s'ils rencontrent un Investigateur seul.

LES VAMPIRES STELLAIRES

Les Vampires Stellaires du scénario jouissent des caractéristiques décrits dans le livre des Règles, page 59.

N'oubliez pas que s'ils arrivent à passer le Portail, c'est qu'ils sont ici de leur propre chef et que personne ne les contrôle.

Table des 4 Vampires Stellaires à choisir (suivant le score du D4) :

1D4	1	2	3	4
FOR	30	26	20	16
CON	15	13	12	8
TAI	25	26	20	16
INT	17	11	10	5
POU	20	15	13	13
DEX	11	9	7	8
PdV	20	20	16	12
DEP	6/9	6/9	6/9	6/9
BaD	2D6	2D6	1D6	1D6

Armes :	Type	Att %	Dommages
	Serres	40 %	1D6 + BaD
	Morsure	80 %	1D6 + absorption de force

Armure : 4 Points de cuir
Sort : aucun
Effets sur la SAN : 1/1D10 si le Jet est raté.



LE TYRANNOSAURE

Cette bête du fond des âges est ce qui se fait de pire chez les carnivores.

Cet animal est féroce, sans peur, rapide et puissant. C'est une machine à massacrer à l'état pur qui, quand elle décide d'avoir quelque chose, fait tout pour l'obtenir.

FOR : 72 CON : 65 TAI : 64 (7 T) INT : 5
POU : 12 DEX : 20 PdV : 62 BaD : 8D6 DPL : 15

Armes :	Type	Att %	Dommages
	Morsure	70 %	1D10 + 8D6
	Griffes	75 %	1D6 + 8D6 + empale

Pour chaque Jet réussi par le tyrannosaure, les Investigateurs (s'ils ne fuient pas avec ce monstre aux trousses) auront droit à un Jet d'Esquive. Ce type de monstre n'effectue que des attaques très «téléphonées».

Armure : 7 Points de peau : cuir très épais
Sort : aucun
Effets sur la SAN : 1D10 ou 2 si le Jet est raté
Caractéristiques :
Sentir : 55 % / Voir : 30 %

Le Tyrannosaure n'a pas de territoire de chasse sur cette île, aussi les personnages pourront le rencontrer à n'importe quel moment.

Lancez 1D20 par journée : sur un 20, les Investigateurs tomberont sur le monstre. Cette rencontre ne pourra avoir lieu qu'une fois dans tout le scénario. Le Tyrannosaure est une bête sans pitié.

Il ne verra pas tout de suite les Investigateurs, mais il les sentira (un Jet en Sentir). S'il réussit à les humer, il se jetera sur le plus proche des personnages et le dévorera avant de poursuivre les autres de ses assiduités voraces.

Si le tyrannosaure ne les sent pas, il suffira que les Investigateurs se dissimulent, (un Jet en se Cacher). Si ce Jet est raté, le Tyrannosaure aura droit à un Jet de Voir. S'il le réussit, il se jetera sur l'Investigateur.

Une fois passé à l'attaque, le reptile ne se retirera du combat que mort, s'il ne trouve plus de proie ou si un Investigateur esquive ses attaques plus de dix fois. Dans ce cas il entrera dans une rage folle et, labourant le sol de ses pattes antérieures, foncera à vive allure droit devant lui en hurlant de dépit.

En combat, le Tyrannosaure ne poursuivra d'autres proies que s'il les voit.

Dans sa folie meurtrière, il ravage et détruit tout ce qui se trouve sur son chemin.

Une fois le combat terminé, le tyrannosaure poursuit sa route sans un regard vers l'arrière.

Description : (voir dessin)

Le Tyrannosaure était un reptile carnivore du crétacé. On ne le trouvait qu'en Amérique.

Long de 14 m, cet être difforme de couleur grisâtre ou marron, écumait les forêts ancestrales en véritable tyran.

Cet animal avancait sur ses pattes postérieures de manière assez leste en s'aidant de sa queue comme contrepoids. Sa tête, de taille disproportionnée au reste du corps (1 mètre de large), s'ornait d'une large gueule bardée de crocs acérés d'une dizaine de centimètres de long.

Ses pattes antérieures étaient courtes, puissantes et armées de longues griffes.

Cette bête était redoutée de ses contemporains pour sa férocité et ses instincts sanglants.

LA MEUTE DE LOUPS

Ces loups sont très semblables à ceux que pouvaient rencontrer les serfs du moyen-âge dans les forêts vosgiennes quand le vent du nord se mettait à souffler aux portes de l'hiver.

Cette meute de 3D10 membres, est composée de cinq types de loups différents.

La première catégorie est celle de l'unique chef de meute. Il sera toujours là et c'est lui qui déterminera si oui ou non l'attaque se fera. Les autres sont respectivement les mâles, les femelles, les vieux et les enfants.

Ces animaux attaqueront les hommes sans méfiance car ils ne savent pas ce qu'ils sont.

Attention : malgré leur cruauté et leur faim, les loups sont des créatures assez intelligentes pour ne pas attaquer de front un ennemi plus puissant.

Pour attaquer, il faudra que les loups repèrent d'abord les Investigateur en réussissant un Jet en Suivre une Piste.

De nuit, le feu ne les fera reculer que si les Investigateurs s'en servent comme arme.

Caractéristiques :

	1	2	3	4	5
FOR	20	18	13	11	6
CON	21	20	11	9	9
TAI	17	16	11	au choix	7
POU	15	13	11	14	10
DEX	20	17	13	10	14
DEP	18	15	14	12	12

Armes :

Type	Morsure	Morsure	Morsure	Morsure	Morsure
Att %	40 %	35 %	30 %	30 %	10 %
Dom. :	1D6+1D6	1D6+1D6	1D6	1D6	1D4
Armure:	2	1	1	-	-

Effets sur la SAN : aucune perte, mais assister à la mort de son ami, et le voir se faire dévorer vivant coûtera 1/1D8 Points de SAN.

Compétences :
Suivre une Piste : 60 % / Trouver ObJet Caché : 60 % / Déplacement Silencieux : 40 %.

Notes :
La meute de l'île chasse de nuit ou au lever du jour. Le reste du temps, elle se repose dans sa grotte ou se fait dorer sous le pâle soleil perçant la brume.

Quand les personnages les rencontrent, deux scénarios sont possibles :

1 - De jour, près de la grotte, les loups grogneront mais ne s'éloigneront pas de leur habitat où dorment les petits.

2 - De nuit, après avoir entouré le camp des Investigateurs, ils attaqueront tous ensemble.

L'ESSAIM DE GUEPES

Dans cette jungle où pullulent les fleurs géantes et les sucs aromatiques, les abeilles et les guêpes sont légions.
Lorsque les Investigateurs approcheront d'un essaim, ils devront réussir un Jet d'Ecouter pour percevoir d'assez loin le vrombissement des milliers de guêpes ou d'abeilles dans le brouhaha de la jungle.
Si le Jet est réussi : ils pourront contourner cet obstacle sans problème.
Dans le cas contraire ou s'ils décident d'aller y voir de plus près, faites-leur faire un Jet de Chance. Si le Jet est raté : les personnages se feront piquer par une guêpe (un Point de Vie en moins par piqûre).
Si les Investigateurs continuent vers l'essaim, ils se feront attaquer systématiquement. Les guêpes attaquent pendant 2D6 rounds avant de repartir.

Pour déterminer le nombre de piqûres subies par personnage lancez 1D4 et reportez-vous à la table ci-dessous :

D4	Nbre de piqûres	Att %	Dommages
1	1D4	100 %	1point/piqûre
2	1D4+1	100 %	1point/piqûre
3	1D6+1	100 %	1point/piqûre
4	1D6+2	100 %	1point/piqûre

Pour toucher ces créatures, il faut réussir un Jet de Dex x 3 avec 1D100.
Les guêpes ont 3 Points de Vie.

Pour tuer une guêpe, les Investigateurs auront le choix des armes. Les tapettes et autres objets contondants feront les dommages qu'on ferait à mains nues.
Les bombes insecticides fonctionnent parfaitement sur ces guêpes et les tuent du premier coup.
Une bombe tue 1D4 guêpes par round et peut servir pendant 1D100 rounds.

LA GUEPE SEULE

Elle attaque pendant 2D6 rounds mais n'a que 30 % de chance de toucher l'Investigateur avec son dard.
Cette guêpe restera seule et n'attaquera qu'un Investigateur.
Pour toucher la guêpe, le même système que pour l'essaim devra être employé.

LES TIGRES AUX DENTS DE SABRE OU SMILODON

Description :
Le tigre aux dents de sabre, tel qu'il existait au début des temps, se présentait sous la forme d'un énorme félin de couleur fauve plus apparenté au puma d'Amérique qu'à nos tigres actuels. Sa taille était deux fois plus importante que celle de nos lions et il avait une mâchoire nantie de deux gigantesques canines larges et coupantes. On connait peu de chose sur lui. On peut pourtant affirmer que c'était une véritable machine à tuer, doté d'une intelligence supérieure.
Dans ce scénario, les tigres aux dents de sabre sont au nombre de quatre, un couple et leurs deux petits.

Caractéristiques :

	Mâle	Femelle	Petit n°1	Petit n°2
FOR	45	30	12	14
CON	30	20	10	13
TAI	38	30	20	22
POU	13	14	10	12
DEX	30	31	28	28
BàV	4D6	3D6	1D4	1D6
PdV	36	29	15	12
DEP	20	20	10	12

Armes :

Type	Att %	Dommages
Griffes*	50 %	1D8+BàD
Morsure	30 %	1D10+BàD empalement
Pattes arrières**	80 %	2D8+BàD

Le tigre mord et griffe dans le même round.

** un tigre aux dents de sabre est capable de frapper deux fois par round*
*** une fois le tigre accroché à sa victime, il peut lui lacérer le reste du corps en faisant de rapides mouvements avec ses pattes arrières*

Armure : 2 Points de peau et de fourrure
Effets sur la SAN : voir ce gigantesque félin coûte 0/1D4 Points de SAN.

Compétences :
Sentir : 75 % / Se Cacher : 35 % / Grimper : 90 % / Sauter : 75 % / Ecouter : 65 % / Déplacement silencieux :70 % / Voir dans l'obscurité : 55 % / Esquiver : 65 %.

Les tigres aux dents de sabre de cette histoire vivent sur un territoire situé au centre de l'île qui s'étend sur une surface d'une centaine de kilomètres carrés (fictif).
Leur réaction est sans ambiguité, ils sautent systématiquement sur leurs proies dès qu'ils en sentent la présence.
Ils passent la nuit dans une caverne, au centre de leur territoire dormant ensemble dans le fond de la grotte.
Ils ne se réveilleront que si les Investigateurs entrent dans leur antre.
De jour, les tigres chassent entre 6 h et 8 h et entre 20 h et 22 h. Seuls les adultes partent à la recherche de nourriture, laissant leurs petits jouer sur le pas de la grotte.
Lancez 1D20. De 1 à 4, les tigres sont tous dans la forêt à voyager, ne tenir pas compte du timing.

Timing hors voyage

de 23 H 00 à 6 H 00 les tigres aux dents de sabre dorment
de 6 H 00 à 8 H 00 les adultes sont à la chasse
de 8 H 00 à 10 H 00 sieste matinale
de 10 H 00 à 13 H 00 nettoyage et jeux des petits sous le regard attentif des parents ou promenade
de 13 H 00 à 15 H 30 sieste de l'après-midi
de 15 H 30 à 19 H 00 sieste ou promenade (si 1 ou 2 sur 1D6)
de 19 H 00 à 20 H 00 jeux et diverses activités face à la grotte
de 20 H 00 à 22 H 00 chasse des parents
de 22 H 00 à 23 H 00 repas

Réactions des tigres quand ils ne voyagent pas :
- S'ils dorment, il faudra que les Investigateurs s'approchent à moins de 20 m pour que les tigres se manifestent (en 3 rounds). Effectuer un Jet d'Ecouter - 30 % pour les tigres endormis.

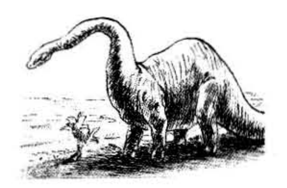
- En plein repas, ou petit déjeuner, les tigres ne se dérangeront pas, mais une fois la sieste finie, ils chercheront à suivre la trace

des Investigateurs pour les rattraper.
Faites un Jet de Chance générale pour le groupe.
S'il est réussi : les tigres ne sentent pas les Investigateurs qui sont face au vent.
S'il est raté : un Jet de Sentir pour les tigres, pour savoir s'ils ont flairé les Investigateurs.
En aucun cas, les tigres ne se dérangeront pour attaquer les personnages.

- A la chasse, les tigres sont tout flair et toute ouie. Aussi, au moindre vent ou bruit, ils bondiront sur les humains pour les dévorer.
Ici pas de Jet de Chance, les tigres ont faim et si les Investigateurs se trouvent sur leur chemin ...
Si les Smilodons sont sur les traces des personnages, ils attaqueront les deux dernières personnes.
Faites un Jet de Déplacement Silencieux : si le Jet est raté, faites effectuer à chaque Investigateurs un Jet d'Ecouter. En cas de réussite, ces derniers seront avertis du fait qu'ils sont suivis.

- En cas de sieste, le sens du vent (un Jet de Chance raté), un Jet de Sentir et un Jet d'Ecouter réussis suffiront aux tigres à détecter les Investigateurs. Ils bondiront à leur poursuite en 10 rounds. Si l'un de ces Jets rate, les tigres ne se rendront pas compte de la présence des Investigateurs.

- Quand ils jouent, les tigres réagissent comme pendant la sieste sauf qu'ils n'ont pas le Jet d'Ecouter à réussir et ne mettent que 5 rounds à réagir.
En cas de déplacement, leurs réactions seront identiques sauf que les petits participeront à la curée.



LES DIPLODOCUS

Ces animaux, malgré leur gigantesque taille, sont placides et assez peureux. Ils vivent dans des marécages et passent une bonne partie de leur temps à barboter dans l'eau boueuse en mangant des feuilles et des algues.
La seule chose pouvant les faire sortir de leur cocon de tranquillité sera l'approche d'un ou de plusieurs Investigateurs en direction de leurs petits.
Les Diplodocus sont disséminés sur la totalité du territoire de l'île et vivent en bordure de flaques d'eau dans une semi-brume occultant la vision (de 50 %), les faisant apparaître en ombres fantômatiques dans ce clair-obscur des âges pré-adamiques.

Caractéristiques :
FOR : 71 CON : 45 TAI : 70 (plus de 11 tonnes) POU : 8
DEX : 3 PdV : 68

Armes :	Type	Att %	Dommages
	Coup de queue	65 %	2D6+8D6
	Piétiner	65 %	14D6

Déplacement : 8
Armure : 14 Points
Effets sur la SAN : 2/1D10

Ces animaux sont virtuellement intouchables et les coups de feu les énerveront plutôt qu'autre chose.
Quand ils sont en colère, les Diplodocus chargent en ligne, dans un bruit de tonnerre, laissant derrière eux un large couloir de terre dévastée. Ils n'attaqueront que pendant 3 tours puis retourneront dans leurs flaques.
La horde des Diplodocus comprend 1D20 adultes et 1D6 petits.

LES PRE-HUMAINS DE L'ILE OU «HUMANOIDES»

Ces êtres sont les ancêtres de l'homo-sapiens. Bien que près de la bête, ces êtres primaires ont une petite intelligence et un panthéon réduit, basé sur le culte animiste des esprits élémentaires des forêts, de l'eau et des airs.
Ils sont très obtus et quand ils ont une idée dans la tête, il est difficile de leur en faire changer.
Les pré-humains possèdent une langue monosyllabique servant à exprimer des besoins naturels, un état d'âme ou les choses de la vie courante. La totalité de leur langue tient en une centaine d'expressions. Les gestes servent à pallier le manque de vocabulaire.

Caractéristiques :

- Hommes : DEX : 13 / PdV : 17

Javelot : 35 % 1D8+1+1D6
Morsure : 65 % 1D6+1D6
Couteau : 40 % 1D6+1D6

- Femmes : DEX : 12 / PdV : 15

Couteau : 35 % 1D6+1D6
Morsure : 65 % 1D6+1D6

- Enfants : DEX : 10 / PdV : 12

Morsure : 65 % 1D6+1D4

En cas de rencontre dans la jungle, les Investigateurs tomberont sur 1D10 humanoïdes à la chasse.
Pour ces êtres primaires, les Investigateurs seront d'une laideur repoussante. Ils mettront 1D6 rounds à réagir face à eux.
Si les Investigateurs sont agressifs, les pré-humains attaqueront. Dans le cas contraire, ils grogneront un bon coup, chargeront, avant de poursuivre leur chemin un peu à la manière des grands singes.
Si les personnages cherchent à entrer en contact avec les humanoïdes, la meilleure des solutions restera le don de petites babioles brillantes.
Si les Investigateurs débarquent dans le village pré-hominidien, ils y découvriront une société primitive où les enfants courent entre de petits feux sur lesquels cuisent des rôtis.
Femelles et enfants pré-humains, fuiront dans les grottes pendant que les hommes feront face aux Investigateurs.
Comme dans la jungle, les pré-humains n'attaqueront pas les premiers.
Les humanoïdes, s'ils combattent, le feront jusqu'à la mort.
Le nombre d'hommes dans le village sera de 15 - 1 D10 (en cas d'horaire de chasse (heure diurne)) et de 5 pré-humains éveillés la nuit, pour monter la garde.
La population du village troglodyte est de 50 âmes : 15 hommes, 20 femmes et 15 petits.
Aucun vieillard n'est visible, car on meurt jeune dans cette tribu. En général, ils sont avalés par des serpents, des félins, périssent dans des éboulements, dans les flammes ou autres aléas de la vie sauvage.
(Description du village dans la description de l'île, page 120).

LES GARDIENS DU VOLCAN

Les gardiens du cratère sont chargés, à tour de rôle, d'assurer la surveillance et le bon maintien des abords du temple.
Ces monstres ont été asservis à cette tâche par le Chaos Rampant lui-même et ne peuvent y échapper.
Ces créatures mythiques font une sorte de «trois huit» pour assurer cette mission.

Les horaires

De 5 heures à 13 heures, le gardiennage est effectué par un Chthonien du 2ème stade, de 13 heures à 21 heures c'est un Mi-Go qui s'en charge pour passer le témoin à un Byakhee qui le repassera au Chthonien et ainsi de suite. Les gardiens sont plus ou moins habitués aux hommes aussi ne les attaqueront-ils pas de suite ***(Voir scénario, page 108).***

Les différents monstres-gardiens

Tous ces êtres sont identiques à ceux décrits dans les règles du jeu, à l'exception de leurs réactions face aux humains.

Le Chthonien du 2ème stade

(voir Règles pages 39/40/41)

FOR : 18	Armes	Types	% Att	Dommages
CON : 24				
TAI : 22		Tentacules	55%	1D6
POU : 06		Ecrasement	68%	1D6
PdV : 23				

Déplacement : 6/1 en creusant une galerie
Température Maxi : 250°C
Régénération : 2 Points / tour
Armure : 2 Points
Effets sur la SAN : Voir ce chthonien coûte 1D20 si le Jet est raté ou 1D3

Sorts : ce chthonien ne connaît qu'un sort :

> Contacter un Profond. Le Profond qui répondra à cet appel, aura les mêmes caractéristiques que celles du mâle de la plage (Voir Monstres et Animaux, pages 126 et 127). Il répondra et arrivera en 1D10 tours.
> Une fois sur place, il combattra aux côtés du chthonien et cela jusqu'à sa mort ou celle de son «maître» (si elle intervient avant la sienne). Le Profond usera de tous ses pouvoirs pour défendre celui qui l'a appelé.

Le chthonien passe son tour de garde le long du lac de lave, au milieu des vapeurs méphitiques.
Pour le découvrir, les Investigateurs devront réussir un Jet de Trouver Objet Caché, même s'il les interpèle pour avoir le «mot de passe». S'il n'obtient pas de réponse : il attaquera. ***(Voir règles page 40).***

Le Fungi de Yuggoth (Mi-Go)

(voir Règle page 49)

FOR : 18	Armes	Type	Att%	Dommage:
CON : 17				
TAI : 18		Pinces	55%	1D6 + Saisie de la victime
INT : 16				
POU : 12				
DEX : 23				
PdV : 18				

Déplacement : 7/9 en volant
Armure : Aucune, mais les armes ne lui font que le minimum de dommages et 2 fois ce minimum en cas d'empalement.
SAN : Voir un Mi-Go coûte 0/1D6 Points de SAN.
Sorts : Ce monstre ne connaît qu'un sort : Contacter un Profond
Le Profond agira comme avec le Chthonien de 2ème stade

Le Mi-Go est la créature la plus agressive de ce trio de gardes infernaux. Il attaquera les Investigateurs dès la fin de sa question, presque sans attendre de réponse. Le Fungi choisira une victime, essayera de l'attraper et s'il y parvient, s'envolera vers la brume bleuâtre pour lâcher le pauvre Investigateur au-dessus du lac de lave.

Le Byakhee

(Voir Règle page 38)

FOR : 30	Armes	Type	Att%	Dommages
CON : 17				
TAI : 22		Serres	35%	1D6 + 1D6
INT : 18				
POU : 13		Morsure	40%	1D6 + 1D6 + succion de sang
DEX : 20				
PdV : 20				

Déplacement : 5/20 en volant
Armure : 2 Points de fourrure et de cuir.
SAN : Voir un Byakhee coûte 1D6 Points de SAN ou rien
Sorts : Aucun
Compétences : Ecouter : 50% / Trouver Objet Caché : 50%

Pendant la nuit, le Byakhee se trouve perché sur le toit du temple à l'écoute de l'ombre. Si les Investigateurs avancent sans précaution particulière, il les repèrera très facilement et leur demandera le mot de passe depuis son perchoir.
En cas de non réponse, il fondra sur les Investigateurs depuis le toit.

Lancez1D100. Sur un Jet inférieur ou égal à 65, il tombera sur les Investigateurs leur causant 1D6 Points de Dommage. Au-dessus, il chutera sur le sol et subira 1D6 Points de Dommage.

LES HOMMES SERPENTS DE L'ILE

Ces Hommes Serpents sont au nombre de deux mais, en cas de rencontre, il semble peu probable que les monstres puissent se défendre. Au cas où les Investigateurs ne seraient pas assez prudents, les ophidiens seront sans pitié.

Caractéristiques :

	Serpent n°1	Serpent n°2
FOR :	14	12
CON :	13	14
TAI :	16	10
POU :	19	20
DEX :	12	18
PdV :	15	12
Déplacement :	8	6

Armes :			
TYPE :	Morsure	Morsure	(Les + 13
ATT% :	45%	40%	viennent
DOMMAGE :	1D8 + 13	1D8 + 13	du poison)

Ces Hommes Serpents connaissent exactement les mêmes sorts que ceux des autres scénarios.
S'ils se sentent piégés, ils deviendront fous furieux et combattront jusqu'à la mort.

LES MOUSTIQUES

En parcourant les sous-bois de cette forêt géante, les Investigateurs risquent de déranger une multitude de minuscules moustiques se reposant en grappes vivantes sous les fougères grimpantes.
Au moment où les Investigateurs entreront dans l'aire où se trouve la nuée de moustiques, ces derniers, dérangés par les intrus, prendront leur essor dans un vrombissement de mobylette sans pot d'échappement et entoureront les Investigateurs d'un nuage compact d'agressions auditives et nerveuses.
Cette attaque durera 1D3 rounds.
Les personnages subiront plusieurs désagréments pour avoir dérangé cette masse de moustiques.

1 - Perte de 1D3 Points de Vie par round

2 - Le vrombissement est effroyable et ces minuscules insectes se glissent dans tous les orifices exposés à l'air libre.
Un jet sous la SAN : 0/1D6 Points de SAN en moins.

3 - Ces moustiques pataugent et s'abreuvent dans des flaques d'eau boueuse ou traînent quelques maladies que pourraient attraper les Investigateurs.
Pour déterminer si un personnage est piqué par un moustique porteur de maladie, faites-lui effectuer un Jet de Chance. Si son Jet est raté, il sera atteint.
Les maladies transmissibles par les moustiques sont la fièvre jaune et le paludisme .
A vous de déterminer laquelle de ces deux maladies le personnage attrappera.
La description des effets, parades, durée, traitements, séquelles et temps d'incubation de ces maladies se trouve dans l'Annexe V.

LES GORILLES

Les gorilles de cette jungle sont à mi-chemin entre le grand singe d'Afrique et le préhumain des âges reculés de notre ère. Ils vivent sous le même régime tribal que leurs cousins africains, avec un chef de clan, un amour démesuré pour leurs petits et cette lenteur trompeuse de l'eau qui dort. La tribu se compose du grand mâle dominant, de 5 ou 6 jeunes mâles, d'une demi-douzaine de femelles et de quelques jeunes.

En règle générale, le gorille est un animal placide et bonhomme, mais en cas de danger, il se transforme rapidement en foudre de guerre sans peur et sans pitié.
En cas de rencontre, le mâle dominant, fixera les Investigateurs de ses petits yeux mais ne bougera pas. Si les personnages passent leur chemin, le gorille retournera à son occupation principale : manger.
S'ils restent sur place à observer les primates, le mâle dominant se lèvera et poussant un hurlement de défi, chargera les Investigateurs. A 5 ou 6 mètres des personnages, le gorille stoppera brusquement se frappera la poitrine et fera demi-tour. Il fera la même chose 3 fois de suite avant de foncer directement sur l'Investigateur le plus près et de le ceinturer avec force.
A ce moment, les autres membres du groupe auront fui vers les fourrés et les branches basses.
Le mâle dominant sera le seul à attaquer.

Caractéristiques du mâle dominant :
FOR : 30 / CON : 18 / TAI : 24 / INT : 7 / POU : 13 / DEX : 24
PdV : 21 / BaD : 1D6
Déplacement : 10

Armes : Type	Attaque	Dommages
Morsure a)	45%	1D10 + 1D6
Gifles b)	45%	1D6 + 1D6
Charge c)	40%	1D8

a) Le gorille peut mordre et frapper des deux mains dans le même round.
b) S'il réussit ses deux gifles, il étreint son adversaire qui devra, pour se libérer, réussir un Jet de FOR/FOR sur la Table de Résistance. Si la victime ne peut se défaire de l'étreinte du gorille, ce dernier mordra avec 90% de chance de réussite.
c) La charge n'a lieu qu'une fois. Si le personnage visé réussit un Jet d'Esquive, elle sera évitée. Si elle réussit, le gorille ne pourra pas frapper dans le même round mais l'Investigateur se retrouvera à terre et ne pourra rien faire avant 1D4 rounds.
Armure : 2 Points de peau.

NYARLATHOTEP

Dans ce scénario, le Chaos Rampant se montrera sous une forme monstrueuse mais non abjecte.
Les caractéristiques, armes, perte de SAN et autres renseignements sur le Chaos Rampant, se trouvent dans le Livre des Règles pages 50/51.

Description du Messager des Dieux :

Nyarlathotep se présente ici sous une forme proche de l'Homme Noir des légendes, en plus grand (2m50). Il se dégage de sa silhouette, tout en ombre, un effroyable sentiment de vide et de désolation .

Le Chaos Rampant ne sera sur place qu'en trois occasions:

La première se présente quand un Investigateur en devient son adepte momentanné et interchange sa place avec lui (voir scénario).
La deuxième se produit tous les 31 des mois (ayant ce nombre de jours) lors de la venue dans l'île de l'unique tribu océane adepte de Nyarlathotep.
La dernière si un Investigateur saigne sur l'autel du cratère.

Dans la nuit du 31 au 1er

C'est, pendant la nuit du 31 au 1er du mois suivant, qu'à la tombée du jour, le Chaos Rampant et sa horde d'Horreurs Chasseresses passent, dans un halo de courts éclairs bleutés, le dôme de brume (dès que le prêtre de la tribu a terminé son sanglant sacrifice sur l'autel du volcan). Arrivés au centre du volcan, les Horreurs se disposent tout autour des parois du cratère, sur une large corniche située à 250 m du sol. Nyarlathotep passe par la zone de noirceur située au sommet du temple et prend place sur le gigantesque trône de la salle principale.
Une fois installé et bien calé dans son fauteuil de pierre, il jette un oeil discret sur les statues, histoire de voir si de nouvelles pièces se sont ajoutées à sa collection.
Les adeptes de Nyarlathotep viennent ici en espérant recevoir, en échange des multiples sacrifices et dons en nature, un peu d'essence divine et une vie meilleure.
Une fois, de temps en temps, le Messager des Dieux octroie à l'un de ses prêtres un sort ou deux et, une fois par génération, il massacre joyeusement le grand sorcier en place pour le remplacer par un autre.
Ce petit jeu sadique dure depuis plusieurs siècles et risque de se poursuivre encore une bonne part d'éternité si les Investigateurs n'y mettent pas un terme.
Une fois les demandes de ses adeptes enregistrées, le Chaos Rampant sort de sa poche ventrale une gourde de Breuvage de l'Espace et, attrapant un à un les esclaves qui lui ont été réservés, il les abreuve de ce nectar des marécages avant de les propulser dans la fenêtre spatiale pour se repaître des marques de terreur dont s'imprègnent les traits hideusement déformés des humains sentant les Vampires Stellaires leur pomper la vie.
Ce traditionnel petit intermède effectué, le messager des dieux rappelle son escorte et, avant que le soleil ne vienne éclairer de ses rayons la brume bleuâtre replonge dans le néant pour y accomplir d'autres besognes.

Les réactions de Nyarlathotep entre le 31 et le 1er du mois suivant.

Peu importe le moment où arriveront les Investigateurs, le Messager des Dieux attendra que ces derniers débarquent dans la salle principale et sans rien dire ni faire, il laissera ses adeptes les combattrent laissant une Horreur Chasseresse pour aider ses «amis».
Il partira à la fin du combat (quel que soit le vainqueur).
Il ne jetera de sorts que s'il devient la cible des personnages.
A vous de choisir les sorts que lancera le Chaos Rampant.
Pour le reste, reportez-vous au scénario.

LES SERPENTS GEANTS

Ces serpents vivent en colonie dans la partie est de l'île.
Si les Investigateurs longent la jungle par le no man's land est, et réussissent un Jet de Trouver Objet Caché, ces monstres longs de 20 mètres n'apparaîtront à leurs yeux que comme de grands serpents longs de 4 mètres aux couleurs ternes (pour les plus grands).
Ces animaux vivent en groupe de 1D10 individus et n'attaquent que s'ils ont faim, ce qui arrive une fois tous les trois jours en règle générale (à vous de déterminer si oui ou non, ces serpents ont faim ou pas).
Ces êtres vivent dans les branches basses des arbres. Sils sont en appétit, ils se laisseront tomber sur leur déjeuner pour l'avaler.

Les Investigateurs ne risquent rien s'ils longent la forêt.

Le tableau ci-dessous décrit 3 types différents de serpents. Vous y choisirez ceux qui vous sembleront le plus coller aux caractéristiques des personnages.

Caractéristiques :

	1	2	3
FOR :	23	34	45
CON :	13	20	34
TAI :	18	32	50
POU :	11	18	20
DEX :	13	25	35
PdV :	16	26	42
Déplacement :	6	9	14
Armure :	2	5	10

si un Investigateur prend un serpent sur le dos, il perdra 1D4 Points de Vie multiplié par le type du serpent (voir écrasement).

Armes : Tous les serpents ont le même pourcentage d'attaque
Morsure : Attaque 40% ; Dommages 1D6 2D6 3D6
Ecrasement * : Attaque 60% ; Dommages 2D6 4D6 6D6

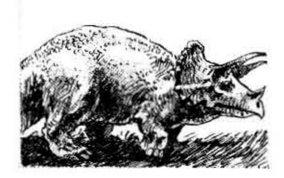
** Pour plus de détails, reportez-vous au Guide des Années 20 pages 28/29.*

Compétences : Déplacement silencieux : 90%
Se Cacher : 75%, Camouflage : 80%

Notes : Pour découvrir un serpent dans les branches des arbres, il faut réussir un Jet de Trouver Objet Caché moins 15% et, bien sûr, regarder dans la bonne direction.

Les serpents tomberont sur les Investigateurs avec un 5 ou 6 sur 1D10. A ce moment, les Investigateurs devront réussir un Jet d'Esquive pour éviter d'être écrasés par le poids du serpent.

LE TRICERATOPS



Description : (Voir dessin)

Cet animal fait partie de la famille des cératopsians. Ce sont des cousins éloignés de nos actuels rhinocéros.

Le Tricératops vit en bande de 1D10 individus d'âges différents avec un mâle dominant en tête du troupeau.

Cette race est assez placide, mais en cas de danger elle charge tête baissée dans la direction de la menace et ne s'arrête pas avant d'être épuisée, sauf si elle touche sa cible. Dans ce cas, elle fait demi-tour et cherche à piétiner ce qu'elle a atteint.

Ces animaux sont herbivores.

Les caractéristiques de ces créatures sont données pour être modifiées de - 1D6 pour les femelles et de - 1D10 pour les jeunes du troupeau. **A vous de déterminer le nombre de femelles et de jeunes.**

Le Tricératops décrit ci-dessous, fait automatiquement partie des créatures rencontrées par les Investigateurs.

Caractéristiques :

FOR : 50 / CON : 48 / TAI : 58 / POU : 11 / DEX : 10
PdV : 53 / Déplacement : 7/15 en chargeant

Armure : 28 Points au niveau de la tête (en cas de choc ou de blessure faciale) et de 14 Points sur le corps

Armes :

Type	% Att	Dommages
Charger	60%	2D10 + 6D6
Piétiner	80%	14D6

Quand l'une de ces créatures entre en fureur et fonce sur le groupe d'Investigateurs, le Jet de Charger détermine si le Tricératops fonce dans la bonne direction.

Si la direction prise par le monstre est la bonne, il faudra que les personnages situés dans l'axe de cette course, réussissent coup sur coup : un Jet d'Esquive et un Jet de Sauter pour l'éviter.

Si le Jet d'Esquive est raté, l'Investigateur prendra la totalité des Points de Dommage. S'il rate le Jet de Sauter, il ne subira que la moitié de ces dégâts.

Quand le Tricératops charge, il a la possibilité d'empaler sur un Jet inférieur ou égal à 12%. Dans ce cas, rajoutez 27 Points de Dommage.

LIVRE DU SCENARIO
L'ILE DE LA TERREUR RAMPANTE

LE LIVRE DE L'AUTEL DU VOLCAN

Nom .... : ?
Auteur .... : ?
Langue .... : Pré-Hommidien secondaire

+ au Savoir ...... : + 10%

Multiplicateur de sorts : x 3

Effets sur la SAN . : - 2D6

Sorts contenus dans ce livre :

Noirceur (nouveau sort)
Invoquer une Maigre Bête de la Nuit
Interversion (nouveau sort)

LES SORTS DE LA CAMPAGNE

SCÉNARIO N° 1 : L'AMI D'ENFANCE

LES NOUVEAUX SORTS

ALTÉRER LE TEMPS

Ce sort permet de créer un micro-climat spécifique dans une zone d'un diamètre et d'une durée variables en fonction des Points de Magie et de POU dépensés au moment de lancer ce sort.

LES INGREDIENTS DU SORT

Les ingrédients nécessaires à ce sort sont fonction du climat souhaité par l'officiant.

Température extrême	: Terre craquelée + feu
Sécheresse	: Terre craquelée
Beau soleil	: Sable sec
Temps doux	: Sable humide
Tempéré	: Terre humide
Pluie	: 5 gouttes d'eau
Orage	: 5 verres d'eau tiède
Tempête	: 5 verres d'eau chaude
Ouragan	: 5 verres d'eau à ébullition
Tornade	: 5 verres d'eau à ébullition
	: 5 mouches vivantes
Neige	: De la glace pillée
Tempête de neige	: Glace pillée + 5 verres d'eau chaude
Glaciation	: 5 blocs de glace + terre gelée

Ainsi de suite pour tous les temps intermédiaires en combinant les ingrédients ci-dessus.

LE LANCEMENT DU SORT

Le sort doit être jeté au centre de la zone d'effet et ne démarrera que trois heures après la fin de l'incantation.
L'incantation consiste en l'éparpillement des ingrédients de base aux quatre points cardinaux après s'être enduit le visage des éléments composant le temps à établir, tout en murmurant à chaque éparpillement :

« Xzonotil Kp'Hal Edantef Pyuder K'Talpak «

Ce sort ne peut être lancé qu'à l'air libre .

LE COUT DU SORT

Il est calculé en quatre temps :

1) le diamètre d'effet du sort

Un Points de Magie dépensé pour nx10m de diamètre

points dépensés	diamètre	
1	00-10 M	
2	11-20 M	
3	21-30 M	Une zone d'effet de 1 mètre coûte
4	31-40 M	autant qu'une zone de 1 kilomètre
5	41-50 M	
6	51-60 M	

et ainsi de suite jusqu'à épuisement des Points de Magie

2) le temps d'effet du sort

n Points de Magie dépensés pour nx10 mn d'effet

points dépensés	minutes	
1	0-10 mn	
2	11-20 mn	
3	22-30 mn	1 mn coute autant que 10
4	33-40 mn	
5	44-50 mn	
6	55-60 mn	

et ainsi de suite jusqu'à épuisement des Points de Magie

3) le coût et les corrections de température

Ce sort consomme autant de Points de POU que de Points de Magie. Son coût est fonction du type de climat choisi.

Type de Climat	Coût	Gain de Température	Temp Mini
Temp extrême	8	+40° sur les normes	+100
Sécheresse	7	+20° sur les normes	+50
Beau soleil	4	+10° sur les normes	+30
Temps doux	3	+05° sur les normes	+25
Tempéré	2	00° sur les normes	+20
Pluie	1	00° sur les normes	+15
Orage	2	- 05° sur les normes	+5
Tempête	5	- 10° sur les normes	+5
Ouragan	6	- 10° sur les normes	+5
Tornade	7	- 15° sur les normes	+5
Neige	2	- 05° sur les normes	-10
Tempête de neige	7	- 20° sur les normes	-30
Glaciation	8	- 40° sur les normes	-90

4) les différences de température

n Points de Magie dépensés pour nx10 degrés d'écart de la normale saisonnière.

points dépensés	degrés	
1	0-10°	
2	11-20°	
3	22-30°	ex : En plein juillet avec 35° a l'ombre.
4	33-40°	Le jeteur de sorts décide de baisser la
5	44-50°	température autour de sa maison de
6	55-60°	35 à 23 degrés, il lui faudra donc
7	66-70°	dépenser 2 Points de Magie.
8	77-80°	Pour la baisser jusqu'a 5°
9	88-90°	il lui faudra dépenser :
10	99-100°	35-5=30 donc 3 Points de Magie

Exemple récapitulatif : Pour se débarrasser de ses poursuivants au coeur de la jungle, Tzalog attend la nuit et décide de les faire mourir dans une tornade. La nuit est chaude, la température est de 31°. Tzalog fait bouillir de l'eau puis, selon le rituel se frotte le visage d'eau bouillante (-1D6 PdV et -1D4 APP), écrase une mouche dans sa main et se barbouille avec. Ceci fait, il entame le rituel des 4 points cardinaux et fuit vers le sud. Trois heures plus tard les poursuivants meurent aspirés par une tornade d'eau qui dura 20 mn, la température ayant chuté de 20° dans un rayon de 15 m.

Coût pour Tzalog :	Type de Climat	: -7 pt POU et -7 Magie
	Diamètre	: -3 Points de Magie
	Durée	: -2 Points de Magie
	Température	: 31-15(gain)=16
	Temp mini 5	: 16-14=11
		: -2 Points de Magie
	total	: 7 points de POU
		: 14 Points de Magie

REUSSITE OU ECHEC

Même si le cérémonial d'incantation est respecté, il est possible que le sort ne fonctionne pas.
Le taux de réussite du sort dépend du Pouvoir du lanceur .

$$\% \text{ de reussite } = \frac{\text{Pouvoir du lanceur}}{2}$$

Pour savoir si le sort a réussi, il faudra que le jeteur attende trois heures.
En cas d'échec, le lanceur récupèrera de suite la moitié des

Points de Magie dépensés pour le diamètre et la durée, mais perdra de toute façon et définitivement les 3 Points de Pouvoir.

FAIRE BRULER

Ce sort permet à celui qui l'utilise de faire brûler à distance, un objet, une surface, un animal ou un être, même sans le voir, à la condition qu'il connaisse son emplacement exact.
Ce sort fait brûler la cible choisie de l'intérieur pour les solides et en demi-sphère pour les zones à l'air libre un peu comme un demi-boule de feu.

L'INGREDIENT

L'ingrédient de base reste bien sûr le FEU sous toutes ses formes : braises, allumettes, briquets, etc..

LANCER CE SORT

Ce sortilège ne nécessite pas de grandes préparations quand la cible choisie se trouve en vue, il suffit au lanceur de se concentrer sur elle pour que le sort soit efficace. Si la cible se trouve hors champ de vision, il faudra au lanceur un amplificateur spirituel symbolisé par un octogone de couleur jaune au centre duquel il prendra place. Le jeteur de sort devra tenir à la main l'ingrédient de base et en se concentrer sur la cible à atteindre. Pour que le sort soit efficace, il lui faudra en outre réussir un Jet spécial sur la Table de Résistance : POU contre CON de la cible.
Pour un être de chair cela ne pose pas de problème car il a déjà sa constitution définie, mais pour une porte ou une zone d'effet, ce sera au Gardien des Arcanes de définir cette constitution.

EX : Le bois pourra avoir une CON de 2 ou 3, mais l'acier en aura une de 30 ou 40 selon les alliages.
Dans tous les cas, le lanceur aura 2 Jets distincts à faire pour toucher sa cible si elle n'est pas à vue ou s'il sagit d'un être vivant.

Détails des Jets à effectuer
1) Jet POU/CON
2) Jet de Chance du lanceur
A vue : si la cible est vivante : Chance -30%
A distance : si la cible est vivante : Chance -50%
: si la cible est inerte : Chance -30%

LE COUT DU SORT

1) Selon la masse ou le poids
Echelle : n Points de Magie pour nx10 Kg

Points de Magie	Masse ou Poids en Kg
1	0 - 10
2	11 - 20
3	21 - 30
4	31 - 40
5	41 - 50
6	51 - 60

le poids est calculé en prenant la taille en centimètres -100 du personnage ± 10 kg

Exemple : Une personne fait 1m73 son poids sera de 73 Kg ± 10 Kg

Ce qui donne pour un humain moyen une dépense minimum de 6 ou 7 Points de Magie. 1/4 de ces points seront ôtés en POU. Si le quart n'atteint pas 1, il n'y aura pas de perte de Pouvoir.

2) Selon la distance
Echelle: n Points de Magie pour nx100 mêtres

Points de Magie	Distance en mètre
1	00 - 100
2	101 - 200
3	201 - 300
4	301 - 400
5	401 - 500
6	501 - 600
7	601 - 700

Est considérée comme en vue toute cible comprise entre 00 et 200 mètres et le coût en Points de Magie reste celui de la table.

3) Selon la durée
Echelle : n Points de Magie pour nx10 minutes

Points de Magie	Temps en minutes
1	0 - 10
2	11 - 20
3	21 - 30
4	31 - 40
5	41 - 50
6	51 - 60
7	61 - 70
8	71 - 80
9	81 - 90
10	91 - 100

Le temps de combustion de la cible est sujet à modification selon le but à atteindre. Pour détruire une cible nous prendrons comme base son poids, ou masse, en minutes (voir plus haut)
ex: pour brûler une porte de chêne de masse 3 il faudra 30 mn de combustion donc 3 Points de Magie.

Le temps peut être plus ou moins court en fonction du choix du lanceur.
Les dégats causés par ce type de feu magique sont de quatre Points de Vie par Points de Magie dépensés en durée de combustion. La température de ce feu magique est fonction de la masse de la cible, plus la masse est grande plus la chaleur est forte. Lancer ce sort ne coûte pas de Point de POU mais 1D10 Points de SAN.

Exemple:
L'horrible sorcier M'Na Hach décide de se débarrasser du conseiller du roi pour prendre sa place. Il installe son octogone à 500 mètres de la demeure du conseiller. Ce dernier a une constitution de 14 et une taille de 175 cm.

calcul :
La Masse : 175-100=75 donc 8 Pts de Magie
La Distance : 500 m donc 5 Pts de Magie
Le Temps : 75 mn donc 8 Pts de Magie

Le Coût : 21 Pts de Magie

REUSSITE OU ECHEC

En cas de réussite, la victime du sort mourra dans d'horribles souffrances en se consumant de l'intérieur sans rien pouvoir faire pour se sauver si ce n'est envoyer le même sort sur celui qui lui a lancé en réussissant 1 Jet sous l'Idée - 20%, ce qui annulera le sortilège.
Le jeteur du sort peut bien sûr tuer sa cible sans la faire disparaître en fumée.
En cas d'échec la moitié des Points de Magie sera perdue, mais ceux de POU seront intacts.

SE MÉTAMORPHOSER

Ce sort permet à celui qui l'utilise de se transformer à volonté, dans la forme de son choix, du moment qu'il se change en être vivant. Dans être vivant nous inclurons les plantes .

LES INGREDIENTS

Ils peuvent être de différentes sortes du moment qu'ils représentent la forme et les couleurs de la forme choisie.
Exemple : photo couleur, tableau, dessin ou même objet ou personne à vue.

LE LANCEMENT DU SORT

Il faut que le lanceur se trouve au centre d'un pentacle d'un rayon de 1 mètre et psalmodie le couplet suivant à voix basse, en regardant fixement l'ingrédient de base.

A dire	Traduction
Hyi'sh man torga edid'hlet	De ce que je crois être
kamit yuord for'eht	fais de moi
dhelm ztader tez'catlhypok	puissant Chaos Rampant
freb grazil'sh tadr	ce que je veux être

Bien qu'incompréhensible pour le commun des mortels cette phrase quand elle est prononcée cause une perte de 2 Points de SAN.

LE COUT DU SORT

La taille de la forme choisie ne coûte pas de Point de Magie.

1) Durée de la métamorphose
n Points de Magie pour nx30 minutes de transformation

Points de Magie	Duré de la Métamorphose
1	00 - 30
2	31 - 60
3	61 - 90
4	91 - 120
5	121 - 150
6	151 - 180
7	181 - 210
8	211 - 240
9	241 - 270
10	271 - 300

Le temps de métamorphose coûte autant de Points de SAN que de Points de Magie.

2) Le temps pour être métamorphosé

n Points de Magie pour 65-(nx5) minutes de transformation

Points de Magie	Temps de Métamorphose
1	60
2	50
3	45
4	40
5	35
6	30
7	25
8	20
9	15
10	10

Pour une métamorphose instantanée il faut dépenser 12 Points de Magie

Exemple de Métamorphose :

Michelle, initiée aux arcanes, est poursuivie par des Profonds au bord de la mer. Les monstres ne sont plus qu'à 10 minutes derrière elle.

Michelle s'arrête et trace sur le sol un pentacle et décide, à la vue d'une mouette flottant sur l'eau, de se transformer en cet animal. Elle se concentre et se métamorphose instantanément pour 1 heure, en mouette, le temps de rentrer chez elle.

Coût : Durée de la Métamorphose : 120 mn = 4 Pts de Magie
Temps de Transformation : 00 sec = 12 Pts de Magie
Total = 16 Pts de Magie et 6 Pts de SAN

La perte de SAN pouvant entraîner des folies, ces dernières ne prendront effet qu'à la fin du temps de Métamorphose.

REUSSITE OU ECHEC

Pour savoir si le sort a fonctionné, le lanceur doit réussir un Jet sur la Table de Résistance POU/CON du lanceur car le corps se rebelle contre l'esprit qui cherche à briser son intégrité.

Le Pouvoir est la partie active de ce duel.

Si le Jet est réussi : la transformation s'opère dans le temps prév
Si le Jet est raté : la transformation ne se fait pas et le lanceur perd seulement 5 Points de Magie. Par contre, même ratée, sa métamorphose lui coûte la totalité des Points de SAN prévue, plus, s'il y a lieu, les conséquences de son acte.

LA POTION DE JOUVENCE

Cette potion permet à celui qui en boit de rester physiquement et mentalement le même qu'il fut au moment de l'ingestion de la première dose de Potion, et cela, tant qu'il en prend une dose par mois.

LES INGREDIENTS

1) Le sang et le coeur d'un enfant de moins de 7 ans.
2) Une goutte de venin de scorpion noir.
3) Quatre liens de soie
4) Un couteau de bronze
5) De la poudre de sang de salamandre
6) Une jeune femme vierge dédiée à Yig

La confection de la Potion

La confection de cette Potion consiste en un rite impie et barbare où se mêlent cannibalisme et violence.
Pour créer cette Potion il faut se trouver dans un endroit vieux de 100 ans minimum où le soleil ne parvient pas.

TRADUCTION DU SORT DECRIT DANS LE LIVRE

L'officiante doit être vierge et dédiée à Yig. Sur un autel de pierre, déposer l'enfant éveillé et lui attacher les membres avec des liens de soie pure. Ceci fait, prendre un couteau de bronze et transpercer le jeune corps au niveau du foie. Recueillir dans une coupelle le sang frais de la victime et avant qu'elle ne décède, lui ouvrir la poitrine d'un coup puis lui prendre le coeur encore palpitant.
Se débarrasser du corps et nettoyer l'autel. Prendre le coeur chaud, le réduire en petits morceaux et l'incorporer au sang en tournant dans le sens contraire de la marche du soleil.
Faire chauffer le mélange sur un feu de jeune chêne et quand il bout, verser trois pincées de poudre de sang de salamandre. La Potion étant faite, y mêler une goutte de venin de scorpion noir en hurlant aux quatre points cardinaux :

Mesh Kaalshtad Hen Nurm Izzu Tahuti

Traduction : *Qu'en ton nom, Azathoth, sa vie me soit versée*
Le rituel achevé vous pouvez maintenant prendre pour vous l'essence vitale de l'enfant.

LE COUT DE LA POTION

Il se partage en trois niveaux distincts:

1) Pour les personnes y assistant pour la première fois :

La vision d'un homme éventrant le corps d'un enfant coûte (si l'on rate 1 Jet sous la SAN) 1D10 Points de SAN.

2) Pour les personnes qui en boivent :

* -1D4 Points de SAN
* Régénération de tous les points perdus dans les caractéristiques physiques (CON,FOR,DEX,APP) depuis la 1ère absorption.
* Si 1 Jet sous l'Idée est réussi, il faut enlever 1D4 Points d'Education (faisant cela le participant au rite régresse peu à peu vers l'homme primitif, la 1ère fois).
* Ceux qui ingèrent une fois de cette Potion, y sont accrochés de la même manière que les drogués à leur drogue.
  Le besoin de Potion se fait sentir 30 jours après la première prise. Le manque est cruel, les "accro" de Potion iront jusqu'à singer le rite pour essayer de le reproduire laissant derrière eux une piste sanglante.
  Après 3 jours de délire, les drogués perdront 1D6 Points de Vie par heure et finiront par mourir dans d'atroces souffrances. Voir un accro mourir du manque de Potion coûte 1D10 points de SAN si l'on rate son Jet. En mourant, le corps de la victime se vide par tous les orifices de sa chair, ne laissant sur le sol qu'un squelette recouvert de peau parcheminée.

3) Pour celui qui fabrique la Potion :

* La personne qui fabrique la Potion, ne subit pas de perte de SAN mais l'incantation à Azathoth lui demande 10 Points de Magie.

LES DANGERS DE L'INCANTATION A AZATHOTH

La personne qui lance le sort doit réussir 1 Jet de Chance à la fin du rituel, car on ne fait pas appel aux Puissances des Ténèbres de l'ether sans risques.

* Si le magicien rate son Jet de Chance, il lui en coûtera le même prix que s'il avait lancé la Terrible Malédiction d'Azathoth.
  Il perdra : -1D3 Points de POU
  -1D6 Points de SAN
  -4 Points de Magie

Le corps d'un enfant fournit 3 x son âge en année de doses de Potion, si l'enfant à moins de 8 ans.

LES SORTS DES MASQUES DE NYARLATHOTEP

ABSORBER LA MAGIE

Si les Points de Magie du lanceur de sort l'emportent sur ceux de la victime sur la Table de Résistance, 1D6 Points de Magie seront transférés de la victime au lanceur de sort.
Ces Points de Magie ne seront disponibles que pendant une journée et ensuite disparaîtront.

LE COUT DU SORT

Ce sort coûte 1D8 Points de SAN.

REUSSITE OU ECHEC

Si la victime résiste, le lanceur de sort perd 6 Points de Magie et le sort reste sans effet. Les Points de Magie que la victime a perdus se régénèrent normalement.

CRÉER UN ZOMBI

Le jeteur de sort doit être en possession d'un cadavre humain encore en assez bon état pour pouvoir se déplacer après sa mise en route. Il doit alors verser un peu de son sang dans la bouche du cadavre puis déposer un baiser sur ses lèvres et «insuffler une partie de lui-même dans ce corps».

LE COUT DU SORT

Le lanceur du sort fait don d'un Point de POU au cadavre.

Il perd aussi 1D10 Points de SAN chaque fois qu'il crée un zombi.

REUSSITE OU ECHEC

*** Additif à la règle de création**

La réussite du sort dépend du Jet de POU du jeteur de sort contre la CON du cadavre sur la Table de Résistance.
La Constitution du cadavre étant l'élément passif du duel

En cas d'échec : Le jeteur de sort ne perd pas son Point de POU, mais 2 Points de Magie et le D10 Points de SAN. Le cadavre ne sera pas zombi et ne pourra plus servir pour une nouvelle tentative

En cas de réussite : Le jeteur de sort perd son Point de Pouvoir, et son D10 Points de SAN.

Le zombi n'obéira qu'à des ordres simples qu'il pourra retenir.
Exemple : *« vas tuer cet homme »*.
Si le jeteur de sort meurt, le zombi deviendra inactif.
En dehors des Points de Pouvoir du jeteur de sort, il n'y a pas de limite au nombre de zombis qui peuvent être créés.
Une partie de l'invocation fait appel aux Dieux Extérieurs.
Chaque lanceur de sort sait que de telles entités existent, bien qu'aucun nom précis ne soit prononcé, ce qui oblige le jeteur de sort à avoir un poucentage en Mythe de Cthulhu.

SCÉNARIO N°2: LE VENIN DU YUCATAN

GONFLEMENT (NOUVEAU SORT)

Coût :

Lancer ce sort coûte 1 Point de SAN et 10 Points de Magie.
Pour les personnes assistant aux conséquences de ce sort, il en coûtera, si le Jet est raté, 1D6 Points de SAN pour une victime humaine et 1D4 si elle ne l'est pas.

Réussite :

Pour faire mourir un être par ce sort, il faudra opposer les Points de Magie actuels du lanceur de sorts en actif contre la CON de l'être visé en passif sur la Table de Résistance.

Parade :

Aucune.

Le sort :

Il ne peut être lancé que si le lanceur voit sa victime et se tient immobile durant l'incantation (trois rounds).
Pendant ce temps, la cible peut bouger mais, si elle ne reste pas dans le champ de vision du lanceur de sorts, ce dernier devra relancer son sort et perdra 1 Point de SAN et 1 Point de Magie.

L'incantation :

Elle ne se prononce pas, mais se fredonne à voix basse comme l'un de ces airs qui parfois nous traverse la tête sans jamais vouloir en sortir.
L'incantation est un Appel aux Dieux des Vents pour qu'ils soufflent dans les cavités de la personne visée.

Les effets du sort :

A partir du deuxième round de l'incantation, le lanceur de sorts sera environné par un vent tourbillonnant qui, peu à peu, s'élèvera vers le ciel. A la fin du troisième round, le vent disparaîtra et s'infiltrera dans le corps du lanceur de sorts sans lui faire de dommage. C'est à ce moment que le sort sera effectif.
Le sorcier sifflera vers sa victime, et un vent violent sortira de sa bouche vers la cavité choisie par lui dans le corps de sa victime.
Si le Jet Magie/CON est raté : la victime sera projetée sur le sol et perdra 1D4 Points de Vie.
Si le Jet est réussi : la victime enflera de plus en plus, sa peau distendue se marbrera du rouge du sang répandu par ses veines éclatant sous la pression de son corps ballonné. Après avoir sombré dans le coma, elle mourra étouffée, la carotide écrasée par ses chairs enflées.
Pour les personnes assistant à cette fin tragique, le spectacle granguignolesque n'est pas fini car, après la mort de la victime bleuie par le manque d'air, c'est le spectacle de cette peau cyanosée craquelant petit à petit qui achèvera de les terrifier, avant de les plonger dans l'horreur la plus totale, quand le corps de la victime explosera dans un bruit et un puanteur écoeurants, projetant aux quatre points cardinaux des morceaux de chairs et d'entrailles fumantes.

LIRE L'AURA (NOUVEAU SORT)

Réussite :

1 Jet sur la Table de Résistance POU/POU.

Coût :

2 Points de Magie.

Description :

Si le Jet est réussi, le lanceur du sort apercevra tout autour du corps de la personne sondée, une sorte de halo de lumière ayant une couleur correspondant à celle de ses pensées (ou âme ??).
La couleur de cette aura va du bleu très pâle, pour un saint homme, à l'indigo presque noir pour un homme perverti et malsain.
Pour un homme normal (???), la couleur ira du bleu roi au bleu pétrole.
Si ce sort est lancé sur un être dont l'aura est indigo ou plus noir encore, il faudra faire effectuer 1 Jet de SAN au jeteur de sort, tant l'horreur dégagée par le halo de couleur sombre est palpable et puant.
En cas d'échec : perte de 0/2D8 Points de SAN.
Quand le sort est réussi, la personne sondée ne se rend compte de rien mais dans le cas contraire, la cible se sentira épiée et sondée de manière incongrue.
Ce sort nécessite de voir la victime ou une partie d'elle et se lance instantanément.

LES GRIFFES DE MICHANGY (NOUVEAU SORT)

Coût :

Jeter ce sort coûte 1 Point de SAN et un nombre de Points de Magie égal au quart des Points de Dommages que le jeteur de sorts désire affliger à son adversaire.

Réussite :

Automatique.

Parade :

Esquiver les griffes.

Le sort :

Pour jeter ce sort, deux conditions sont requises :

1/ Voir son adversaire
2/ Se tenir immobile pendant 2 rounds, le temps de psalmodier et de tracer dans l'air le dessin des griffes.

L'incantation :

V.O. : *Miel'h Dek Kant, Oum Pak Ficlh Kom Ker Michangy N'gano Fatchi'lh Histarher*

TRAD : *Depuis ton oubli, sort chat géant de Michangy pour punir de mort mon ennemi.*

Le signe :

Le jeteur de sorts met ses mains en forme de griffes et trace dans l'air deux pentacles, l'un de la main droite et l'autre de la main gauche. Cela fait, il peut reculer tout en montrant du doigt l'ennemi visé.

Les effets du sort :

Après l'incantation, de l'endroit où ont été tracés les deux pentacles invisibles, sortent deux pattes de chat aux poils dorés qui s'allongeront jusqu'à pouvoir frapper l'ennemi désigné.
Les pattes frappent chacune à leur tour en 1 round, en faisant quatres Points de Dommages chacune et cela tant que le nombre de Points de Magie dépensé n'est pas épuisé.
Si l'ennemi meurt avant la fin de l'épuisement des points prévus, les griffes continueront à frapper le cadavre jusqu'à la fin.
L'ennemi visé n'aura d'autre choix que d'Esquiver les coups de griffes, car, où qu'il aille, les griffes s'allongeront et avanceront avec lui.
Voir les griffes surgir du vide, coûte, si le Jet de SAN est raté, 1D3 ou rien s'il est réussi.

Historique du sort :

Michangy, au temps des vieux rois atlantéens, vivait en ermite dans le comté de Millichan à l'ouest du royaume fleuri de Killiam.
Il était bien connu des habitants du coin pour sa magie et ses nombreuses guérisons d'animaux et d'hommes.

Bien souvent, on le trouvait près du tarhen de Jungal à discuter dans leurs langues avec divers animaux aussi différents que le lion, la licorne ou la chimère, faisant cohabiter chien, chat et furet sans effusion de sang ou prise de bec.
Il coulait ainsi des jours heureux, soulageant de son mieux les misères de son pays sans interférer, malgré ses immenses pouvoirs, dans les affaires de l'Etat.
Pourtant, par un beau matin du mois de shistard, il ressentit un trouble étrange à son réveil. Sans attendre, il se mit en marche vers Ertzalt, la capitale du royaume, pour faire part de son trouble au roi Merlik le 12ème qu'il avait connu tout petit et qui avait bien souvent fait appel à ses talents pour soigner son entourage et ses chevaux de chasse.
Le voyage pour Ertzalt dura 13 jours et 12 nuits. Plus il avançait, plus Michangy découvrait sur le bord de la route les cadavres pourrissants de centaines de chats aux yeux crevés et aux entrailles entravant leurs douces pattes poilues.
Arrivé aux pieds des murailles de la ville, il sentit son coeur cesser de battre à la vue des milliers de chats horriblement mutilés qui ornaient, tels les cadavres des voleurs pendus pour l'exemple, les remparts bleus de Ertzalt.
Les portes d'airain de la ville étaient closes et d'au-delà des remparts montaient, comme une litanie démente, des miaulements plaintifs mêlés aux voix humaines pleurant l'ignoble forfait.
Michangy resta béat de douleur devant les remparts sanguinolants une nuit entière pendant que de temps en temps, un homme d'arme lançait, tel un sinistre appât, une corde de soie où gesticulait, en un dernier effort pour retenir sa vie, un chat aux entrailles fumantes.

Au petit matin, dans l'aube colorée de vert des deux soleils jumeaux, plus un bruit ne montait des toits de la ville ensanglantée.
Michangy sortit de sa torpeur et levant les bras vers les deux jumeaux, entama l'incantation de Darlok. Il ouvrit, sans intervention, les lourdes portes lui interdisant l'accès de la capitale et se dirigea directement vers le cœur de la cité, vers le palais d'opale de Merlik. Au fur et à mesure de son avance, les traces du massacre des chats devenaient de plus en plus évidentes, mais le plus inquiétant venait du nombre grandissant de rats, souris et autres rongeurs qui encombraient les rues pavées de la ville.
Plus il avançait, plus il était certain que son voyage avait été trop long et que la ville sombrait déjà dans la noirceur la plus immonde.
Pourtant lors de son dernier passage, rien ne présageait une pareille horreur. Ses soupçons furent confirmés lorsqu'il arriva sur le parvis du palais d'opale. A la place du temple de Bart s'élevait une immense ziggourat noire dont la porte et les escaliers s'ornaient d'effigies du sinistre Gimh-Gyhe, dieu maudit des rats porteurs de la peste mauve.
Michangy comprenait à présent la raison du massacre des chats mais ne parvenait pas à imaginer comment ce dieu immonde avait pu s'installer dans un royaume aussi pacifique que Killian.
Ce comment, jamais il ne parvint à le découvrir, mais il entra dans le temple maudit jusqu'à la pièce centrale où, trônant sous l'immense statue du dieu rat, le sinistre sorcier Kall Hel sacrifiait à la chaîne le peuple zombifié de Ertzalt.
Voyant cela, Michangy fut saisi d'une colère sans retenue, et invoquant pour la première et dernière fois les noms imprononçables des dieux stellaires, il entama un combat sans merci avec le sorcier noir.
De leurs joutes magiques, seules les montagnes millénaires du Golath en portent les traces, mais à la fin du combat, seul en réchappa Michangy au milieu d'une plaine vitrifiée par l'horreur.
Le culte de Gimh-Gyhe avait disparu de la surface de cette terre, laissant un vieil homme brisé, aux pouvoirs presque morts.
De son monde fleuri rien ne restait quand, venant du fond des âges, une voix féline se fit entendre.

«Michangy, toi noble protecteur des races animales, tu te retrouves seul parmi le néant, tes pouvoirs autrefois sans limite sont maintenant aussi puissants que la force de l'enfant qui vient de naître.
Tu as fait disparaître de cette terre le culte maudit de mon ennemi Gimh-Gyhe ainsi que sa terre d'élection, le soleil jumeau de sol. Voilà une formule que tu transmettras à tes amis, pour que partout où ils iront, ils ne soient plus sans défense. Maintenant je te quitte et ne réapparaîtrai que sur l'ordre de la formule. Adieu Michangy que les dieux te gardent.»

Quand la voix se tut, Michangy se rendit compte que sur le sol, sa silhouette ne projetait plus qu'une ombre, la couleur du ciel était bleue au-dessus de sa tête. Il avait dans sa main, un parchemin de couleur noire lui expliquant en détail comment il pouvait invoquer les Griffes du Chat Géant.
Michangy sortit du pays et disparut de la mémoire du commun des mortels.
Bien des siècles plus tard, un homme trouva dans une grotte découverte par un glissement de terrain, le squelette d'un semi-humain tenant dans ses bras un parchemin de couleur noire.
Il le prit, et s'en servit pour attaquer différentes personnes.
Ses exploits prirent fin le jour où ayant trop usé de ce sort il tomba sur un homme très habile à éviter les coups. Le voleur mourut et le vainqueur aussi. Le document fut récuppéré par un passant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le destin le mit entre les mains d'un adorateur de Cthulhu qui l'offrit au cours d'un Appel aux Larves de Cthulhu. Il déposa le parchemin dans la statue de son dieu et le laissa dans la salle du temple de Tohil.
Si une personne jette le sort «Lire le Passé» sur le parchemin, elle découvrira cette histoire et perdra, si elle rate son Jet de SAN, 1D8+1 Points de SAN et 1D4 si elle le réussit.

L'APPEL DE LA CREATURE INFORME (NOUVEAU SORT)

La formule marquée sur le mur est écrite en grec ancien très dégénéré. Pour la lire, il faudra réussir 1 Jet en Lire et Ecrire le Grec - 50 %.
Pour appeler la Créature Informe, il est nécessaire de se trouver dans un endroit sec, entouré de rochers et ayant un âge supérieur à 200 ans. Il faut ensuite verser de l'acide sur une créature vivante d'une TAI supérieure à 7 en hurlant sur le même rythme que les gémissements de douleur de la créature sacrifiée, la phrase ci-dessous, jusqu'à la mort de la victime :

Kenet Hanab Chich Enga Kraktlatop,

Cette phrase intime à la Créature Informe l'ordre de venir sur place.

Une fois sur place, il faudra que le jeteur de sorts réussisse 1 Jet MAGIE/MAGIE sur la Table de Résistance pour contrôler la Créature et la faire obéir.
La «chose» fera tout ce qu'on lui demandera mais ne réintégrera sa prison de verre qu'à la condition de répéter la phrase le même nombre de fois qu'il a été nécessaire de le faire pour l'appeler, et à l'envers.
Si le jeteur de sorts ne la renvoie pas dans sa prison, la Créature le suivra sans arrêt.
S'il y a du verre, du sable ou des émeraudes dans l'endroit où la Créature a été appelée, il sera impossible de la contrôler, et la seule manière de s'en débarrasser sera de la renvoyer.

Coût :
Appeler la Créature coûte 4 Points de Magie.

LE BOUCLIER DE DENISIUS (NOUVEAU SORT)

Réussite :
Automatique.

Coût :
3 Points de Magie pour le lancer, et 1 de plus tous les deux rounds de maintien.

Effet :
Le Bouclier de Denisius protège celui qui lance le sort comme une armure de 6 Points contre toutes attaques (balle, couteau, matraque, attaques magiques etc ...).
Quand le lanceur jette ce sort, il est environné d'un halo de lumière grisâtre épousant sa forme comme une deuxième peau.

SAN :
Voir ce Bouclier n'a pas d'effet sur la SAN.

Malus :
Quand ce sort est lancé, la personne qui en bénéficie ne pourra plus lancer de sorts mais pourra taper ou tirer avec une arme conventionnelle. Elle aura un malus de 10 %.

Le lanceur se déplacera aussi avec un malus de - 2. Il ressentira une gêne dans ses mouvements d'esquive. Son Jet de Parade diminura de 20 % ainsi que et dans les mêmes proportions toutes les compétences pouvant utiliser le déplacement ou la DEX.

LIRE LE PASSE (NOUVEAU SORT)

Lancement et Réussite :

Ce sort se lance à tout moment et dans n'importe quel endroit de l'univers.
Pour le jeter, le sorcier doit se tenir au centre d'un cercle de 2 mètres de diamètre, peint sur le sol avec un mélange d'os pilés et de graisse animale teintée de cuivre.
Il doit ensuite s'agenouiller au centre de son dessin en fixant l'objet dont il veut connaître le passé. Cet objet doit être obligatoirement en vue du lanceur et à moins de 4 mètres de lui.
Cela fait, il doit se concentrer sur l'objet de ses recherches tout en faisant décrire à ses bras de larges cercles dont les circonférences doivent se toucher.
Cette danse durera 1 heure. Ensuite il tombera le front contre le sol et verra, en esprit, l'histoire de cet objet ou monument.

Coût :

Ce sort demande beaucoup d'endurance. Chaque quart d'heure, il faudra faire jeter 1D20 sous la CON du lanceur pour savoir si le rythme de ces cercles ne s'atténue pas. En cas d'échec, le sort sera à refaire. Tous les quarts d'heure, le lanceur perdra 1D3 Points d'Endurance (non définitif).
3 Points de Magie seront dépensés pour ce sort.
Les Points de SAN perdus dans ce sort sont liés à ce que verra le lanceur pendant sa transe. Plus l'objet ou le batîment aura été construit avec mort et souffrance, plus le lanceur subira de perte de SAN.
Le sorcier subira la vision des monstres ou dieux du Mythe comme s'il les voyait en réalité.
Une fois en transe, le jeteur de sort ne peut se soustraire aux visions et devra attendre la fin de l'histoire pour en sortir.

Risque :

Outre les visions, un jeteur de sorts aura 2 % de malchance par tranche de 2.000 ans d'être repéré par un Chien de Tindalos. Dans ce cas, le chien l'ayant repéré se mettra à la poursuite du voyeur.
Le temps pris par le chien à retrouver l'Investigateur est calculé d'après la tranche de passé d'où a été repéré le sorcier.
Si un Investigateur obtient ce sort, servez-vous des histoires écrites dans les scénarios comme base de départ, mais n'oubliez pas de calculer la perte de SAN consécutive à ces visions.

DESTRUCTION DE L'ESPRIT (DANS «LES FRAGMENTS D'EPOUVANTE»)

Ce sort consomme 1D3 Points de SAN et 10 Points de Magie.
Le lanceur du sort doit opposer ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance et emporter cette confrontation.
La victime doit se trouver à portée de la vue du lanceur de sorts et à une distance maximale de 30 mètres.
Elle perdra 1D4 Points de SAN et deviendra folle comme si elle avait subi un terrible choc (c'est-à-dire comme si elle avait perdu 5 Points de SAN ou plus et réussi 1 Jet d'Idée).
Elle est ainsi affectée pendant une duré égale à 20 - INT heures, durée à l'issue de laquelle elle guérit naturellement.

SCÉNARIO N°3: L'ILE DE LA TERREUR RAMPANTE

LES NOUVEAUX SORTS

NOIRCEUR :

Description: Lancer ce sort de zone est très simple, il faut le faire en ayant les yeux bandés par un foulard de soie noire, le nez occulté par des tampons de fibres végétales, imbibés d'acétone et les oreilles closes par des bouchons de cire chaude.
Une fois en condition, le jeteur de sorts se tournant vers le couchant, devra répéter la formule suivante par mètre carré de surface à noircir sur une épaisseur de 10 cm.

Formule :

«Argzoon Haal
Argzoon Shatis Shizala
Ino-Pukan Brahinaka Chinod-Sahi»

Traduction :

«Par ton nom trois fois sacré Haal
Par ton titre de Maître Ténébreux
Je te prie Engeance des Abysses de néantiser ceci»

Le coût : Créer une zone de noirceur d'un mètre carré coûte 2 Points de Magie.

Il est possible de détruire une zone de noirceur en répétant la formule à l'envers : coût 1 Point par mètre carré à détruire.

Réussite : La zone de noirceur se crée à tous les coups.

Effets : La zone affectée par ce sort, devient d'une noirceur sans pareil mais reste parfaitement regardable par le commun des mortels. Tout son, lumière, ou onde de quelque longueur qu'elle soit ne pourra être détecté de l'autre côté de la zone.
Une zone de noirceur n'occasionne de dommages au cerveau que si son épaisseur dépasse 30 cm (l'épaisseur d'une tête).
Si une personne traverse une zone de noirceur assez épaisse, faites-lui effectuer un Jet sous la SAN . Si le Jet est raté, ôtez 1D10 Points de SAN au personnage ou 2 si le Jet est réussi.
C'est l'absence de tout sens (goût, odorat, toucher, vue et écoute), qui dérangera le personnage au point de le rendre fou.

INTERVERSION :

Description: Ce sort permet au sorcier d'intervertir sa place avec celle d'une autre personne (ou créature) pendant trois minutes, et cela sans tenir compte de la distance séparant les deux protagonistes. Il se lance en une minute, dans n'importe quel endroit des multiples univers. Pour ce faire, il suffira au jeteur de sorts, de connaître le nom et la race de la personne, ou créature, avec laquelle il veut intervertir sa place et de chantonner les paroles suivantes.

Formule :

«Méhélli aden katen hestard. (nom de la personne visée) Ohoutard mechtar reaz (nom de la race de la personne visée) boho Reaz jouta destinur Hortard ».

Traduction :

«Du fond des territoires où habite (nom de la personne visée)
Qu'il vienne ici sous forme de (nom de la race) et moi là-bas
sans problème d'environnement pour lui ou moi».

Coût : Lancer ce sort coûte 1D10 Points de Magie plus 1 Point de POU si le Jet POU/POU sur la Table de Résistance est raté.

Réussite : Pour mener à bien l'interversion, le jeteur de sorts devra réussir 1 Jet de POU/POU sur la Table de Résistance.
En cas d'échec, le jeteur de sorts perdra un Point de POU définitif et la victime du sort saura de manière indélébile, mais indirecte, d'où vient l'agression. Elle se souviendra du visage de celui qui a cherché à la faire changer de place.
Cet échec ne sera pas trop dérangeant si le sort a été jeté sur un humain, mais s'il a été jeté sur une créature du Mythe ayant au moins 13 d'INT, cette dernière aura 65% de chance de se mettre en route pour découvrir celui qui a lancé le sort et le détruire.
En cas de réussite, la victime ne se souviendra pas de celui qui lui a jeté le sort et ne pourra bouger avant 20-son INT en round.

Effets du sorts : Après avoir marmoné la formule ci-dessus, le jeteur de sorts tombera dans une sorte de transe uniquement perceptible par la couleur verte et noire que prendront ses yeux.
Une minute après avoir psalmodié le premier mot de la formule, il disparaîtra et sera remplacé instantanément par la victime de son sort.
Le jeteur de sorts ne perd pas de Point de SAN quand il change de plan avec sa victime. Quel que soit le milieu dans lequel la victime du sort vivait, il n'en subira pas les conséquences.
L'interversion avec un monstre ne protège ni des agressions ni des visions que pourrait subir le jeteur de sorts dans le lieu où vivait sa victime .
Après 3 minutes passées dans le plan de l'autre, le sort prendra fin et chacun réintègrera son univers.
Pendant qu'ils ne sont pas dans leur plan, les protagonistes de l'interversion pourront se servir des sorts qu'ils connaissent et des armes qu'ils ont en mains.

LES OBJETS MAGIQUES DE LA CAMPAGNE

SCÉNARIO N°1: L'AMI D'ENFANCE

OBJET MAGIQUE N°1

LA LANCE DE BRULE

Une fois la cible atteinte par la lance (1 Jet d'arme), tirez sur la Table de Résistance un Jet de POU/POU (avec le POU de la lance en actif et celui de la victime en passif).
Si le Jet est réussi, la lance fait les dommages indiqués ci-dessous. Dans le cas contraire, elle ne fait que les dommages aux Points de Vie.

Cette arme touche tous les monstres du Mythe de Cthulhu.

Effets : Quand elle atteint son adversaire par le POU, la lance lui pompe 1D6 Points de Magie, 1 Point de POU définitif et lui inflige 1D10 Points de vie en moins. La lance ne diffuse ni les points de Pouvoir, ni les Points de Vie dans le corps de son possesseur. Son POU augmente de 1 pour 20 points pompés.

Maîtrise : Cette lance a un POU de 30. Aussi pour la maîtriser, il faut réussir un Jet POU/POU. En cas d'échec, la lance se retourne contre celui qui la veut et lui inflige les dommages décrits dans les effets (une seule fois. Après, elle réintègre sa niche et attend un autre maître).

Si le maître de la lance désire la donner pour une raison ou pour une autre, il devra la maîtriser de nouveau pour en retrouver la jouissance.

HISTOIRE DE LA LANCE

La lance de Brule, est une arme très ancienne. Son histoire remonte à l'époque du roi Kull, maître de Valusie, esclave, gladiateur, mercenaire puis capitaine de la garde noire de l'ancien empereur de cet empire.
C'est après son accession au trône de Valusie que Brule et Kull firent connaissance. A cette époque, la Valusie et les Pictes étaient en guerre, mais l'accession de Kull au trône modifia cet état de fait.
Envoyé par son chef pour sceller un pacte de non agression entre leurs deux peuples, Brule, par son courage et son intégrité, fît grande impression sur le roi de Valusie, qui le prit comme garde personnel et ami.
C'est en ces temps barbares, que les Hommes Serpents tentèrent de déposséder Kull de son titre.
De cette histoire, il ne reste qu'un parchemin qui relate ce haut fait d'arme (**Encart n°5, page 29**). Bien que le nom de Brule ne soit pas cité dans les annales de la Valusie, il prit part aux combats contre les êtres du peuple des Hommes Serpents aux cotés de son roi. La lance lui fut offerte par Kull quelques années plus tard quand il dut quitter la Valusie pour prendre en main la destinée de son peuple. Cette arme fut fabriquée dans les sous-sols du palais de Kull par un prêtre d'Histar .

Brule domina son arme sans aucun problème, ce qui laisse entendre que cet illustre guerrier était un sorcier de grande puissance.
Brule mourut bien des années plus tard aux côtés de son ami, au cours de la dernière des grandes batailles de l'ère hyperboréenne. Son corps fut enterré sur le champ de bataille, sous un tertre rempli des corps de ses ennemis morts pendant la journée. A ses côtés, Kull mit la lance et ferma l'entrée de la tombe avec un sceau de platine.
Ce lieu devint sacré et bien des peuples se servirent de son emplacement pour perpétrer de curieux rites au long des siècles qui s'écoulèrent après sa mort.
D'après d'obscures légendes, cet endroit n'aurait pas disparu au moment du cataclysme qui engloutit l'Atlantide, mais se trouverait dans l'île des Angles sur le site de Stonehedge.

SCÉNARIO N°2: LE VENIN DU YUCATAN

OBJET MAGIQUE N°1

LES RUBIS DU SAVOIR

Description:
Il s'agit de deux rubis, de la taille d'un oeil humain, de forme demi-sphèrique et d'une couleur rouge translucide.

Pour les prendre :
Les Investigateurs devront grimper le long de la statue de jade (1 Jet en Grimper) puis, à l'aide d'un couteau, désenchâsser les rubis un par un.
Pour ce faire, il faudra réussir un Jet de FOR/FOR sur la Table de Résistance avec un facteur de 9 en passif pour le rubis.
Si le rubis n'est pas enlevé du premier coup, il sera ébréché et, perdra sa couleur, mais cependant restera très beau.

Effets sur la SAN :
Il faut impérativement disposer des deux rubis pour que le pouvoir détenu en eux puisse s'exprimer.
En regardant l'un des rubis, l'Investigateur se sentira envahi par une douce torpeur qui l'obligera à plonger son regard plus profondément dans la lueur des joyaux.
Faites un Jet POU/POU, la pierre a un POU de 40 en actif.

* si le Jet de la pierre est raté, l'Investigateur, dans un suprême effort, pourra détacher son regard de la lueur maléfique et perdra 2 Points de SAN.
* dans le cas contraire, l'Investigateur portera les deux rubis à ses yeux et se les appliquera sur les orbites.

A ce moment, l'imprudent verra défiler en 10 secondes tout le savoir de l'univers passé, présent et futur.
Le choc consécutif aux révélations qui lui seront faites, lui coûtera 5D100 de SAN. (pas de Jet de SAN à effectuer)

Les bonus :
Il est très possible que l'Investigateur réussisse à sortir vivant de cette confrontation avec le savoir des rubis. Dans ce cas, le personnage aura une connaissance supérieure de l'univers et de ses mystères.
Pour déterminer si ce savoir à bien été assimilé par l'heureux élu, il lui faudra réussir 3 Jets d'Idée.

S'il y parvient, il obtiendra :
+ 80 % en Mythe de Cthulhu, 3D20 de POU, 4D100 de Connaissance à répartir entre des connaissances générales (Histoire, Géographie, Astronomie, Botanique, Zoologie, etc ...) sans dépasser les 95 % maximum dans une connaissance.
Evidemment, ce personnage deviendra injouable dans ce type de scénario, mais dans une campagne où il faudrait rencontrer les dieux face à face, ce genre de personne pourrait bien en remontrer aux forces non humaines.
L'autre inconvénient serait bien sûr que l'Investigateur passe de l'autre côté de la barrière et devienne un adorateur du Mythe.
Pour le savoir, jeter 1D100. Si le total obtenu est inférieur au % actuel en Mythe de Cthulhu du personnage, celui-ci passera du coté obscur. Si le total est égal, faire 1 Jet sous la Chance, s'il est réussi, il restera du «bon» coté. Si le total est supérieur, pas de problème, le personnage reste du côté des humains.

Si les trois Jets d'Idée ne sont pas réussis :
l'Investigateur n'obtiendra qu'un quart des points distribués en cas de réussite, et restera du côté «sain» de la barrière.

Les malus :

Les rubis, une fois en place, ne pourront plus être enlevés des orbites du personnage, s'il a réussi à survivre au choc. Mais tout se paye et le personnage se verra privé d'une grande partie de son acuité visuelle.
Il faudra ôter 15 % à toutes ses compétences faisant appel à la vue (Lancer, Photographier, Suivre une Piste, Trouver Objets Cachés, Lire et Ecrire toutes les langues) et aucune paire de lunettes n'y pourra rien changer. Son Apparence chutera de 7 Points, sa Dextérite de 5, sa Constitution de 3 et sa Force de 2. Tous ces points perdus, se répercuteront de suite sur les différentes compétences y faisant appel ainsi que sur le nombre de Points de Vie.
En cas de mort de l'Investigateur, les deux rubis tomberont de ses orbites calcinées et réintègreront leur place initiale attendant le nouvel essai d'un imprudent de passage.
Toute personne ayant assisté au spectacle horrible du face à face d'un Investigateur contre les pierres précieuses, fera un Jet sous la SAN et perdra 1D6 Points dans cette caractéristique, uniquement en cas d'échec. Que l'Investigateur meure ou non.

Le prix :

Si l'un des rubis est détérioré, l'autre pourra être vendu dans une bijouterie pour la somme de 600.000 Francs.
Si le sort «Lire le Passé» est lancé sur l'un des rubis, la personne y verra l'histoire écrite ci-dessous. Elle devra effectuer un Jet de SAN et perdre 10D20 Points de SAN en cas d'échec, et 5D6 dans le cas contraire.

L'histoire de la création des rubis :

Il y a des millions d'années, du temps où l'Atlantide n'était pas plus qu'une idée sans futur des Dieux Extérieurs, un peuple sans nom, cruel et sans pitié avait pour chef un sorcier appelé Ktalapoteck. Cet être sans morale n'avait qu'un but, devenir l'égal des jeunes entitées divines.
Dans sa folie des grandeurs, Ktalapoteck entraînait son peuple vers des abîmes de sauvageries et de chaos, le faisant batailler sans répit pour trouver les femmes esclaves nécessaires à ses rites impies.
Après bien des pillages sanglants, Ktalapoteck eut enfin un nombre suffisant de victimes à sacrifier pour son grand dessein. Le jour de la conjonction des 12 planètes, il réunit dans une clairière les 300 esclaves réservées pour cette occasion et de ses dents, les égorgea une à une, recueillant le sang de ses victimes dans des jarres de terre cuite.
Le massacre terminé, il se plongea dans chaque récipient en psalmodiant dans une langue qui terrifia à faire fuir plusieurs de ses adeptes, pourtant sans peur ni pitié au combat. Ruisselant de sang, il leva les yeux vers les deux lunes et dans un cri fit venir à lui trois dieux.

Sans aucune crainte, Ktalapoteck leur dit:
«Regardez Dieux du Chaos, moi Ktalapoteck, je me présente à vous sans autre fard que le sang encore chaud des 300 femmes sacrifiées en vos noms. Ecoutez ma requête et chaque fois que la lune rouge sera pleine, je vous enivrerai des cris de souffrance que pousseront les êtres que je sacrifierai en vos noms. Grands Seigneurs de l'Ailleurs, je ne demande que la connaissance de l'univers qui est la vôtre contre mille supplices sans fin pour ceux qui ne vous vénèrent pas.»

Ktalapoteck, son exposé terminé, mit genoux au sol en signe de vénération.
Le vieillard à barbe blanche (image du dieu Nodens), secoua son opulente chevelure de neige, puis regardant le sorcier, disparut dans un soupir.
A ses côté se trouvait un être à la peau noire comme l'éther, sans aucune ombre ni nuance. Nyarlathotep, puiqu'il s'agit de lui, se leva à son tour, dominant de sa noirceur le sorcier dément.

«Ktalapoteck, dit-il, *ce que tu me contes de si belle manière me comble d'aise, mais je ne peux seul t'accorder ce que tu demandes, mais si le Père des Serpents se joint à moi, nous te donnerons entière satisfaction».*

Toujours à terre, le sorcier porta son regard vers l'humanoïde couvert d'écailles répondant au nom de Yig.

«Et toi, Père des Serpents !, dit-il, *acceptes-tu ce marché ?»*

«Je n'ai que faire de tes immolations en plein air !, éructa Yig de sa voix sifflante, *pour que je sacrifie mon temps en compagnie du Messager, il faudrait que tu ériges au centre de ta ville une pyramide à étages de 50 m de haut, ayant à son sommet un temple m'étant dédié et contenant une statue de jade représentant un serpent à plume sculpté dans la masse.»*

Puis, fermant dans un claquement de crocs gluants son immense gueule, il disparut à la suite de Nyarlathotep dans un nuage d'effluves pestilentielles.
Resté seul au milieu des cadavres aux yeux révulsés de terreur, Ktalapoteck se mit à rire par saccades démentes avant de rappeler ses hommes pour qu'ils rassemblent les dépouilles égorgées jonchant le sol en une pyramide de chair ensanglantée. Le sorcier demanda à ses fidèles de le laisser seul pendant 5 jours, puis de revenir le chercher.
Ce que fit Ktalapoteck pendant 5 jours, nul ne le sut, mais au matin du 6ème jour, quand les adeptes du sorcier arrivèrent pour le rappeler, ils le trouvèrent allongé sur le sol, dans les bras putréfiés de la plus belle des esclaves sacrifiées 5 jours plus tôt, entouré par les 299 autres, marchant sans but dans la clairière. Revenu en ville, le sorcier mit les mortes-vivantes au travail et la grande pyramide de Yig se construisit étage par étage sans qu'aucun cri ou gémissement ne fut poussé.
Loin de là, dans une autre dimension, Yig et Nyarlathotep se mirent à concevoir les Rubis du Savoir. Pour se faire, ils recueillirent le sang de toutes les créatures vivantes d'un monde distant de milliards d'années lumière de la terre, puis, unissant leurs efforts, il compressèrent les milliers de litres d'essence vitale au coeur d'un trou noir permettant l'accès à d'autres univers.
De cet usinage, les deux dieux extrairent la plus pure des pierres rouges. Ils la séparèrent en deux parties égales dans un fort courant de l'espace et y engrangèrent le savoir des dieux.
Le travail accompli, Nyarlathotep se tourna vers Yig :

«Il me semble qu'une telle puissance est trop dangereuse pour la laisser aux mains d'un si petit être que ce sorcier, aussi saupoudrons ce cadeau d'un peu de malice pour châtier cet arrogant personnage. Qu'en dites-vous ?»

Yig, que l'idée avait déjà traversé, se pressa de répondre par l'affirmative et le savoir cosmique qui devait être dispensé en 10 ans, fut prêt à être donné en 10 secondes.
Sur terre, la pyramide fut achevée, et les esclaves sans vie furent brûlées à la grande joie des adeptes du sorcier dément. Ktalapoteck se mit au centre de la salle du temple et rappela à lui les deux divinités.
Seul Yig, le Père des Serpents, se présenta à ses yeux :
- *«Belle construction,* dit l'être écailleux, *voici ce que tu as voulu»*et, avant de tendre les deux demi-globes rougeoyants, il déposa sur eux un tendre baiser humide de venin.
- *«Je vous avais demandé le savoir,* s'écria Ktalapoteck en voyant les rubis, *pas la richesse !, Gardez vos pierres de sang et partez que je fasse détruire ce temple dédié aux menteurs!».*

- *«Du calme petit être,* lui répondit Yig, *c'est de ces pierres sans pareilles que te viendra le savoir.»*

- *«Comment me servir de ces présents oh ! Grand Yig ?»* fit le dément d'une voix tremblante d'émotion.

- *«Regarde au fond des pierres sanguines,* répondit le Père des Serpents, *et le savoir des dieux te sera dispensé sans limite.»*

Ktalapoteck approcha les deux rubis de ses yeux et dans un hurlement de douleur, s'écroula sur le sol, tétanisé par la violence des révélations qui lui avaient été données de voir. Son corps se relâcha, puis pris de convulsions rapides, se disloqua de lui-même sur le sol carrelé du temple, dans le bouillonnement de son sang.
Yig se pencha sur le cadavre disloqué du sorcier, arracha des orbites fumantes les deux gemmes maudites, les déposa à la place des yeux de la statue de jade.
Le Père des Serpents murmura quelques paroles et le corps de Ktalapoteck se reconstitua de manière anarchique.
«Tu m'as bien diverti petit être, chuchota Yig à la carricature d'humain essayant de se relever avec les dents, *aussi tu reposeras jusqu'à la fin des temps en mon corps»*, et le Père des Serpents se mit à dévorer de bel appétit la carcasse gesticulante de celui qui avait compris en un instant le sens de la vie.
Dans la ville sans nom, les cris démentiels du sorcier furent repris en choeur par ses fidèles à la vue de Nyarlathotep revêtu de sa forme la plus immonde. La folie était partout, et nombreux furent ceux qui regrettèrent de ne pas être morts en ce jour maudit des dieux, car au cours des nuits glacées qui suivirent ce funeste moment, aucun des survivants ne put fermer les yeux

sans revoir comme penché sur lui, la purulente noirceur nauséabonde du Messager des dieux. De partout, les rescapés furent chassés pour avoir réveillé de leurs horribles cris les habitants des villes qui les recueillaient.
Le temps passant, ceux qui ne se suicidaient pas, les cordes vocales brisées par leurs hurlements, purent enfin rester dans les villes. Mais rien ne pouvait, au cours de leurs nuits de cauchemars, les tirer d'un sommeil brûlant de terreur, pas même leur propre voix à jamais éteinte comme la lueur de lubricité qui autrefois brillait dans leurs yeux.
Les millénaires passèrent, les grandes cités de l'Hyperborée disparurent dans d'immenses cataclismes et les races se succédèrent sans jamais redécouvrir la cité sans nom. Puis un jour, un être encore balbutiant se leva, et l'homo-érectus fit ses premiers pas sur Terre.
Quelques centaines d'années plus tard, dans la jungle du Yucatan, un prêtre du peuple maya retrouva le temple maudit au coeur de la jungle. Il nomma le serpent à plume Quetzalcoatl et avec son peuple, entreprit la conquête du Mexique. Cette expansion ne fut stoppée que par l'arrivée d'un barbare du nom de Cortes.
Le temple fut longtemps ignoré par les Espagnols car, dans sa sagesse, le prêtre qui l'avait découvert bien des années auparavant, avait prévu ce qu'il adviendrait à l'homme sans cervelle qui oserait toucher aux yeux du Serpent à Plume. Aussi pour prévenir toute tentation de ses propres amis, il avait au cours de ses 15 ans de prêtrise forgé une malédiction telle, que les voleurs les plus hardis n'osaient pas entrer dans le temple. Les dieux mayas furent ainsi mis à terre et les prêtres ne firent plus de sacrifice.
Le temple fut abandonné et seul un padre du nom d'Adolfo Randanez essaya de regarder dans les rubis. Le curé résista juste assez de temps pour écrire sur le mur du temple un avertissement aux éventuels chercheurs de trésors, avant de mourir dans les mêmes souffrances qu'un autre prêtre au nom oublié, Ktalapoteck.
Les joyaux, une fois le prêtre mort, s'arrachèrent du crâne et réintégrèrent les orbites de la statue, attendant un nouveau maître...

OBJET MAGIQUE N°2

LE BATON DE SORCIER

Ce bâton a des pouvoirs bien plus étendus que ceux décrits dans le supplément «Fragments d'Epouvante» de par sa fabrication, mais dans l'ensemble il reste identique.

Description :

Ce bâton est de couleur rouge sang, il mesure 30 cm de long. Sur l'une de ses extrémités, se trouve un losange de métal planté dans le coeur du bois, et de l'autre, un crâne plus ou moins humain gravé de runes dorées à l'or fin.

SAN :

Le bâton peut être pris sans problème, mais la première fois qu'une personne s'en sert, elle doit réussir 1 Jet sur la Table de Résistance avec le POU de son possesseur en actif et 19 en passif pour le bâton.
Si le Jet est raté, le possesseur perdra 1D20 Points de SAN et 1D6 en cas de réussite.

Pouvoir du bâton:

% au toucher	Dommages
40%	2D10+3

Particulariré :

De part sa fabrication et les runes dont il est couvert, ce bâton inflige ses dommages sur toutes les créatures du Mythe, y compris les dieux et détruit systématiquement les monstres du type morts-vivants.
Si le sort «Lire le Passé» est lancé sur le bâton, la personne y verra l'histoire écrite ci-dessous. Elle devra effectuer un Jet de SAN et perdre 3D20 Points de SAN en cas d'échec et 1D6 dans le cas contraire.

Histoire :

Ce bâton est l'arme et le sceptre du pouvoir de la nation Nahua. Il se transmet de sorcier en sorcier, depuis les temps atlantes. Cette arme magique est faite du coeur d'un arbre aujourd'hui disparu de la Terre sans avoir laissé de fossile.
Il fallut 5 ans de labeur à 30 esclaves pour réussir à extraire de l'écorce dure comme de l'acier trempé, une partie de l'âme de cet arbre millénaire, longue de 30 cm.
Après ce travail, les esclaves furent égorgés les uns après les autres au moment où les lunes jumelles de la Terre se levaient, croisant les ombres de deux gigantesques squelettes de titans au centre d'un cercle de pierre de Sharangar.
200 litres de sang humanoïde furent recueillis dans une bassine taillée à même une gigantesque améthyste et servirent de colorant à la blancheur cadavérique du morceau de bois.
La bassine, réchauffée jour et nuit par un feu de sarments odoriférants, servit pendant 2 ans de réceptacle au bâton.
C'est alors que le sorcier commanditaire de cette arme magique arriva sur les lieux de la teinture. Cthakatech, car tel était son nom, sortit le bois encore brûlant de sang bouilli de la bassine d'améthyste et, fracassant le crâne d'un jeune enfant de 12 ans pour en extraire le morceau de fer en forme de losange qui y avait été implanté quand il n'avait que 5 ans, il entonna le chant guerrier des prêtres-rois de Zoithe. Le chant terminé, il appela à lui son fils aîné et l'allongea sur l'autel de Xipe. Il planta le losange de fer sanglant dans l'une des extrémités de celui-ci, sourit une dernière fois à son fils avant de lui planter, dans un large mouvement de manche, le côté ferré du bâton en plein coeur.
Cthakatech fit enterrer son fils dans un vaste tombeau où il vint chaque nuit pendant une année pour lui parler de sa peine, de ses espoirs, après l'avoir fait revenir du monde des morts. Chaque fois, pendant qu'il parlait à son fils, le sorcier sortait de son écrin de peau humaine le bâton rouge pour l'exposer aux rayons croisés des deux soeurs de la nuit.
L'année passa, pour lui, sans autre distraction que ces heures de visite au royaume des morts. Quelques jours avant la fin des 380 lunes séparant l'année d'une autre, Cthakatech invoqua les créatures des espaces intersidéraux et attaqua le château du roi Pétrom, laissant les êtres extraterrestres se repaître des habitants de la place. Puis il revint en son antre avec le corps inconscient du roi.
Le massacre terminé, les créatures d'au-delà de l'espace repartirent, laissant la terre de Pétrom gavée de flots de sang frais.
A la date prévue, 1 an, jour pour jour après son infanticide, Cthakatech amena le corps du roi Pétrom sur les lieux de son forfait et le réveilla en lui faisant sentir un parfum de fleurs extraterrestres. La folie fondit sur le roi quand il aperçut, tenant une lame de Whinirtre au-dessus de sa tête, la face grimaçante du nécromancien. En un coup, Cthakatech décapita le roi puis, plongeant une cuillère de diamant dans l'orbite droite du visage torturé de Pétrom, il entreprit de vider le crâne de son cerveau. Quand cela fut fait, il prit un petit couteau et pela le crâne de haut en bas, se délectant de ses tranches de chair encore chaudes. Une fois le crâne mis à nu, il incrusta dans l'os frontal les runes maudites de Nyang N'Te de son ongle et attacha le tout à l'extrémité non ferrée de son bâton. Cela fait, il sombra dans un coma qui dura 15 jours. Malgré tout son pouvoir, il s'aperçut à son réveil que ce qui lui avait demandé plus de 8 ans de travail avait disparu, volé par un être dont aucun de ses démons ne pouvait se souvenir.
Cthakatech, dans sa détresse et sa fureur, rasa villes et campagnes sur plusieurs centaines de kilomètres à la ronde sans découvrir son voleur.
Les dégâts qu'il causa furent si grands qu'un jour, tous les sorciers de la Terre se réunirent, rasèrent son château et l'exilèrent au fin fond de l'univers, près d'un soleil noir où chaque fois qu'il ouvrait les yeux, il pouvait voir danser les dieux débiles au son de flûtes démoniaques devant le sultan des démons : Azathoth.
Peut-être vit-il encore, là-bas, dans une horreur sans fin ?
En fait, le voleur était sa fille cadette, amoureuse incestueuse de son frère aîné, qui attendit patiemment 1 année avant d'assouvir sa vengeance. Le temps passa et le bâton disparut aux yeux des mortels. Jusqu'au jour où, un apprenti sorcier le découvrit dans les ruines de la cité oubliée de Pfumalt. Avec ce bâton, il gagna, à coup de morts, ses galons de sorcier nécromancien et fut l'un des fondateurs de la nouvelle secte de Shub-Niggurath.
C'est de cette manière, que de grand prêtre en sorcier, le bâton de Cthakatech aboutit dans les mains crochues du sorcier de Kitchatel.

Pouvoir :

Ce bâton de sorcier, grâce à sa fabrication particulière et aux runes de Nyang N'Te, est plus puissant que ceux du sort décrit dans les règles.

- Il cause 2D10+3 Points de Dommages
- Il a une probabilité de toucher de base de 40 %
- De plus, cette arme magique inflige des dégâts à toute créature sans distinction et détruit tous les monstres du type morts-vivants.

Pour recréer un bâton d'une telle puissance, outre les 200 litres de sang, la mort de l'un de ses enfants et d'un puissant de ce monde, il faudra dépenser 50 Points de Magie et 20 Points de POU définitivement perdus.

OBJET MAGIQUE N° 3

LE SCEPTRE DE SETH

Description :

Ce sceptre fait 20 cm de long sur 5 de diamètre et représente un serpent à plume, couronné d'une tiare identique à celle des pharaons d'autrefois.
Ce sceptre est en or massif finement ciselé et la tiare est en ivoire.

Effets :

Ce sceptre, malgré son nom, n'a pas de très grands pouvoirs, mais il habilite son possesseur à commander en même temps à 3 serpents, se trouvant dans un rayon de 100 m autour de lui.
Il permet d'être immunisé contre le poison, à concurrence de ses Points de Vie. Une fois que le bâton l'a protégé de son nombre de Points de Vie, le possesseur subira les nouveaux dommages comme si de rien n'était.
En cas d'attaque par des serpents sacrés de Yig, ces derniers attaqueront comme des serpents normaux pendant 10 rounds et leur venin ne fera que 1D6 Points de Dommage.
De même pour les Hommes Serpents, le possesseur les verra sous leur vraie forme et ne subira que 1D10 Points de Dommage par morsure pendant 5 rounds.

La maîtrise :

Pour accéder aux pouvoirs du sceptre de Seth, il faudra réussir un Jet de POU/16 sur la Table de Résistance. En cas d'échec, le sceptre semblera prendre vie, et infligera 1D10 Points de Dommages à celui qui l'aura en sa possession.
Ce sceptre doit être maîtrisé à chaque fois qu'il change de mains.
Les Hommes Serpents peuvent le prendre sans jet.
Ce sceptre peut servir de massue et fait 1D6+3 Points de Dommages avec une base de maîtrise de 35 %.
Si le sort «Lire le Passé» est lancé sur ce sceptre, la personne y verra l'histoire écrite ci-dessous. Elle devra effectuer un Jet de SAN et perdre 3D10 Points de SAN en cas d'échec et 2D6 dans le cas contraire.

Histoire :

Le sceptre de Seth fut créé au temps des pré-Mayas par un sorcier du nom de Ktelmal, adepte du dieu Hunab ku, pour se prémunir contre ses ennemis jurés : les prêtres de Quetzalcoatl. Pour se faire, il invoqua lui-même un serpent sacré de Yig et après un combat acharné, le plongea dans un bain d'or en fusion.
Pendant qu'il se métallisait, Ktelmal s'ouvrit les veines et pria deux jours sans discontinuer pour appeler au sein de ce sceptre les puissances protectrices de son dieu.
Yig, furieux de la perte de son fils, envoya 12 autres serpents sacrés pour châtier l'impudent personnage. Mais, conscient de ce qui pourrait lui arriver, Ktelmal entoura son antre d'un signe protecteur qui éloignait de lui ces monstres. Lui-même s'en servit pour détruire les adeptes humains de Yig envoyés à ses côtés pour le tuer.
Pourtant, un jour, Ktelmal mourut du poids des ans, laissant auprès de sa couche le sceptre sans maître. Yig, qui surveillait de près ce si petit ennemi qui le tenait en échec, envoya un sous-fifre à la conquête de l'objet. Ce sorcier ne fut pas assez puissant, et à son grand étonnement, se fit mordre par le serpent d'or. Il n'en mourut pas, mais laissa le soin à l'un de ses maîtres, l'honneur de se saisir de l'objet.
Depuis, le sceptre est resté dans le sanctuaire et sert avec d'autres, comme épreuve pour devenir maître du temple et avoir sa tête sur l'étagère. (La symbolique du sceptre étant que la maîtrise du sceptre prouvait la puissance du sorcier l'ayant en sa possession face aux ennemis du culte).

SCÉNARIO N°3 :
L'ILE DE LA TERREUR RAMPANTE

LE TORE DE CONTACT

Cet objet magique, n'est en fait qu'un puissant émetteur branché sur les ondes du Mythe.

Description :

Il se présente sous la forme d'un serre-tête en or massif, couvert de petites inscriptions illisibles sans le secours d'une forte loupe.
Ce tore à été conçu pour des personnes dont le tour de tête est de 55 cm. Si un personnage ayant une tête plus petite essaye de s'en servir, il y aura 25% de malchance pour que le tore ne fonctionne pas.
Un tour de tête de 55 cm correspond plus ou moins à une TAI de 14.

Les effets :

Une fois le tore sur la tête, l'Investigateur se sentira comme aspiré vers les profondeurs abyssales de l'espace interstellaire.

Faites-lui effectuer 1 Jet sous la SAN : 1D8 Point en moins si le Jet est raté ou 1 s'il est réussi. Le personnage aura l'impression de voyager réellement entre les planètes du système solaire.

Après un voyage éclair dans l'éther, l'esprit du personnage fera halte sur l'un des satellites d'Uranus, au centre d'un grand pentacle de métal noir. Là, il devra lancer son sort d'Appel ou de Contact. Les chances de réussir l'appel et de contrôler les monstres contactés, seront multipliées par 3.
Une fois l'appel effectué, le personnage réintègrera son enveloppe corporelle.
Sur Terre, le corps de l'Investigateur sera totalement impalpable et ne pourra pas être touché par une arme.

Le coût :

Outre le D8 Points de SAN en moins si le personnage supporte mal le voyage Terre-Uranus, l'Investigateur entrant presque directement en contact avec la créature appelée, perdra 1D6 Points de Magie et devra effectuer un Jet sous la SAN. En cas d'échec, il perdra deux fois le coût dû à la vision du monstre (en temps normal). S'il le réussit, il perdra le nombre de points prévus en cas de réussite + 2. Si un Investigateur monte vers Uranus et ne lance pas de sort d'Appel, il devra rester sur place 1D20 rounds avant de redescendre sur terre.
Tous les deux rounds, le personnage coincé sur Uranus devra effectuer 1 Jet de Chance . Si son Jet est raté, il se fera repérer par un Vampire Stellaire passant dans le coin. Le Vampire après avoir essayé d'attaquer la forme immatérielle de l'Investigateur, suivra sa forme éthérée pour l'assaillir sur Terre dès que les conditions lui seront favorables. ***(Ce Vampire est de même force que ceux décrits dans les Monstres et Animaux).***

Pour les Investigateurs restés sur place.

Pour ses amis, dès qu'il a mis le tore d'or sur son front, le voyageur de l'espace semblera se séparer en deux parties distinctes.
La première restant sur place et la deuxième filant à toute allure vers le ciel.

Faites effectuer un Jet sous la SAN aux investigateurs présents au moment de la séparation du corps : 1D4 Points de SAN en moins si le Jet est raté.

La partie du personnage restée sur Terre a aussi peu de consistance que celle se dirigeant vers Uranus. Si un Investigateur resté sur le plancher des vaches cherche à toucher son ami, il ne rencontrera que du vide.

Faites effectuer un Jet sous la SAN à l'investigateur effectuant ce geste : 1D8+2 si le Jet est un échec et 2 s'il est réussi.

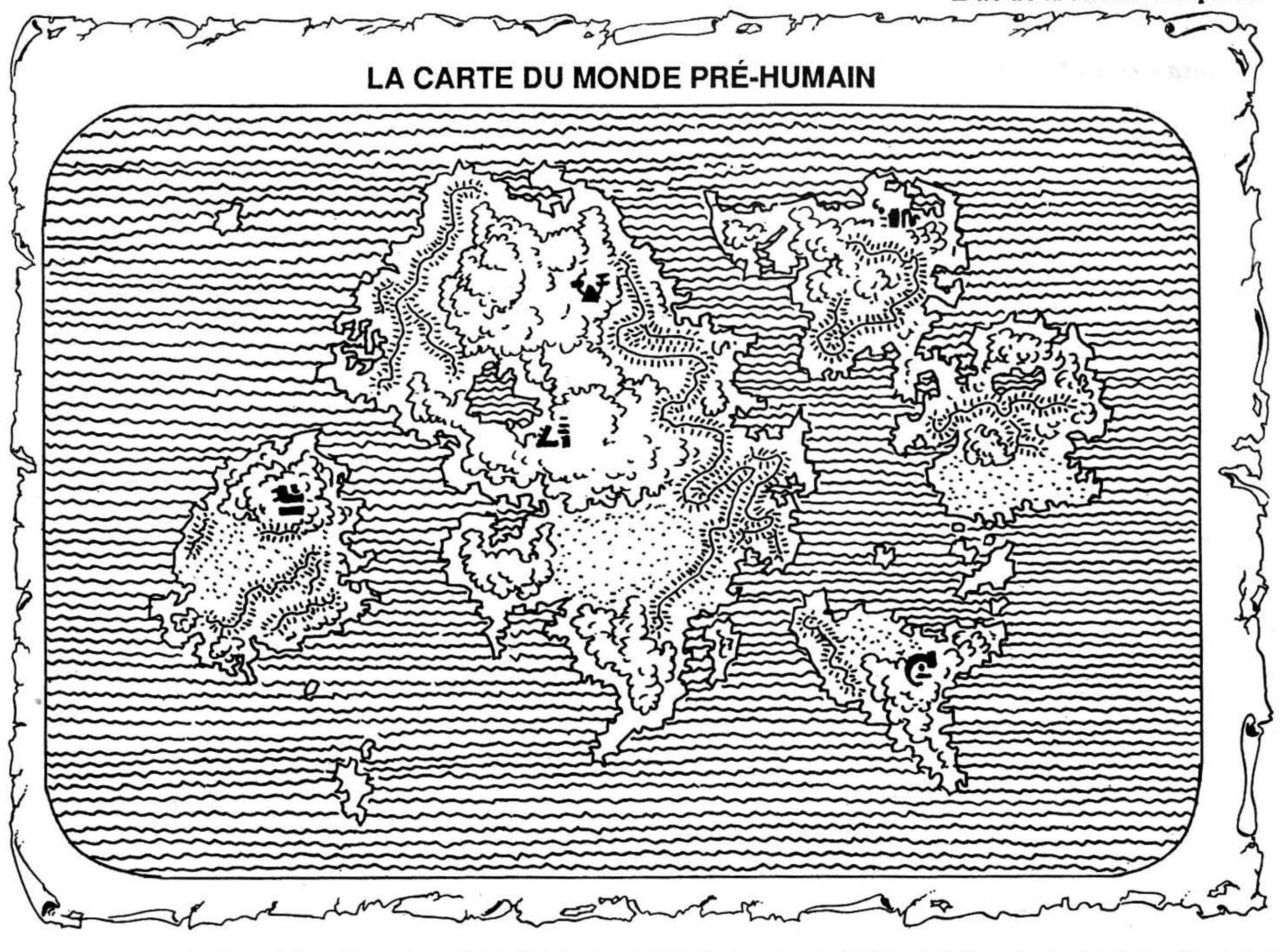
La transcription des glyphes inscrites sur le tore pourra être effectuée sur 1 Jet réussi en Linguistique et une connaissance préalable des langues asiatiques.

Il est bien évident que cette traduction pourra être effectuée par Langlois.

Une fois traduits, les glyphes du tore décrivent ce qui attend celui qui pose le tore sur son front en termes vagues et imaginaires.

« Quand il entrera en contact avec toi, de toi il fera deux.
Quand tu seras deux, aucun des deux ne sera vraiment.
L'un des deux restera et l'autre voyagera.
Celui partant glissera entre les deux géantes
et touchera les anneaux de la huitième.
Quand le voyageur touchera à son but ,
il pourra enfin appeler.
Quand il aura appelé, il pourra répartir.
A son retour, les deux ne feront plus qu'un et ils seront là.
Mais attention! de ton voyage tu pourrais
amener l'indicible.»

Explication: Les anneaux de la huitième sont les anneaux d'Uranus, la septième planète du système solaire actuel mais 8ème à l'époque de la construction du tore. L'indicible étant le Vampire Stellaire.



Salut à vous,

J'espère que mon message ne vous a pas trop effrayés, mais que voulez-vous, je n'en ai pas trouvé d'autre.

Si vous avez le moindre problème, vous pouvez vous en servir pour revenir en France et me faire un compte-rendu détaillé de vos aventures insulaires.

Ne comptez pas sur lui pour vous aider en cas de heurts avec les habitants de l'endroit.

Dans le cas contraire, laissez un message à mon "ami". Il me le transmettra dans les meilleurs délais.

Une dernière chose, si vous avez un cadeau un peu spécial à me donner pour me remercier de ce coup de main, cela me ferait énormément de plaisir.

En espérant vous revoir.

Je vous souhaite bien des choses.

Marc

P.S. : Si tu n'es pas le destinataire de cette lettre, ne t'inquiètes pas, mes amis ne le savent pas, mais méfies-toi, quand je te verrai ce sera pour la première et la dernière fois.

Encart n° 1 - L'île de la terreur rampante

Encart n° 4 - L'île de la terreur rampante

L'APPEL de CTHULHU

Nom ALBERT DE CHATEAU DUPONT
Profession CHIMISTE Sexe M Age 41
Nationalité FRANÇAISE Résidence NEUILLY

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
(8)	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	(10)	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 13 DEX 7 INT 11 Idée 55
CON 10 APP 10 POU 8 Chance 40
TAI 10 SAN 40 EDU 19 Connais. 95
Écoles
Diplômes MAITRISE
Bonus/Pénalité au Dommage

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 (40) 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 ~~85~~ ~~86~~ ~~87~~ ~~88~~ ~~89~~ ~~90~~ ~~91~~ ~~92~~ ~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Compétence	%	Compétence	%	Compétence	%
Anthropologie (00)		Écouter (25)	26	Occultisme (05)	10
Archéologie (00)		Électricité (10)	10	Parler Anglais (00)	35
Astronomie (00)	10	Éloquence (05)	60	Parler Allemand (00)	28
Baratin (05)	05	Esquiver (DEX x 2)	24	Pharmacologie (00)	
Bibliothèque (25)	60	Géologie (00)	65	Photographie (10)	20
Botanique (00)		Grimper (40)	40	Pickpocket (05)	5
Camouflage (25)	25	Histoire (20)	20	Piloter un Avion (00)	
Chanter (05)	05	Lancer (25)	25	Premiers Soins (30)	30
Chimie (00)	90	Linguistique (00)		Psychanalyse (00)	
Comptabilité (10)	10	Lire/Écrire Français (EDU x 5)	95	Psychologie (05)	45
Conduire Automobile (20)	40	Lire/Écrire Anglais (00)	70	Sauter (25)	25
Conduire Engin Lourd (00)		Lire/Écrire Allemand (00)	55	Se Cacher (10)	10
Crédit (15)	35	Lire/Écrire (00)		Soigner Empoisonnement (05)	5
Dessiner une carte (10)	10	Marchandage (05)	5	Soigner Maladie (05)	5
Diagnostiquer Maladie (05)	5	Mécanique (20)	20	Suivre une Piste (10)	10
Discrétion (10)	10	Monter à cheval (05)	5	Trouver Objet Caché (25)	25
Discussion (10)	10	Mythe de Cthulhu (00)	15	Zoologie (00)	45
Droit (05)	5	Nager (25)	25	Utiliser un Ordinateur	35

ARMES

Armes	*% Att*	*Dommages*	*Empal.*	*% Parade*	*PdV*
FUSIL	30				

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ ....

Épargne

L'APPEL de CTHULHU

Nom ROLAND HEMERI
Profession 2e VIOLON A L'OPÉRA Sexe M Age 27
Nationalité FRANÇAISE Résidence PARIS 7e

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 8 DEX 12 INT 9 Idée 45
CON 11 APP 10 POU 15 Chance 75
TAI 9 SAN ..... EDU 17 Connais. 85
Écoles CONSERVATOIRE DE PARIS
Diplômes CONSERVATOIRE DE PARIS - 2e PRIX
Bonus/Pénalité au Dommage ....

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
(15) 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 (10) 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie ....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 ~~86~~ ~~87~~ ~~88~~ ~~89~~ ~~90~~ ~~91~~ ~~92~~ ~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Compétence	%
Anthropologie (00)	....
Archéologie (00)	....
Astronomie (00)	....
Baratin (05)	5
Bibliothèque (25)	50
Botanique (00)	....
Camouflage (25)	25
Chanter (05)	35
Chimie (00)	10
Comptabilité (10)	10
Conduire Automobile (20)	40
Conduire Engin Lourd (00)	....
Crédit (15)	35
Dessiner une carte (10)	10
Diagnostiquer Maladie (05)	5
Discrétion (10)	10
Discussion (10)	10
Droit (05)	5
Écouter (25)	85
Électricité (10)	10
Éloquence (05)	25
Esquiver (DEX x 2)	24
Géologie (00)	....
Grimper (40)	40
Histoire (20)	20
Lancer (25)	25
Linguistique (00)	....
Lire/Écrire Français (EDU x 5)	85
Lire/Écrire Allemand (00)	30
Lire/Écrire Italien (00)	30
Lire/Écrire Anglais (00)	52
Marchandage (05)	50
Mécanique (20)	20
Monter à cheval (05)	5
Mythe de Cthulhu (00)	15
Nager (25)	25
Occultisme (05)	10
Parler Allemand (00)	15
Parler Italien (00)	15
Parler Anglais (00)	26
Pharmacologie (00)	....
Photographie (10)	20
Pickpocket (05)	5
Piloter un Avion (00)	....
Premiers Soins (30)	30
Psychanalyse (00)	....
Psychologie (05)	25
Sauter (25)	25
Se Cacher (10)	10
Soigner Empoisonnement (05)	5
Soigner Maladie (05)	5
Suivre une Piste (10)	10
Trouver Objet Caché (25)	25
Zoologie (00)	....
Musique	90

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV
FUSIL	30				

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

UTILISER L'INFORMATIQUE 40
DESACTIVER LES PROTECTIONS ELECTRONIQUES 45

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ . . . .

______________ Épargne ______________

L'APPEL de CTHULHU

Nom DANIEL HEMERI
Profession ~~DIRECTEUR D'ECOLE~~ ECRIVAIN Sexe M Age 47
Nationalité FRANÇAISE Résidence ....

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 10 DEX 14 INT 12 Idée 60
CON 11 APP 9 POU 8 Chance 40
TAI 12 SAN ..... EDU 18 Connais. 90
Écoles ....
Diplômes MAITRISE DE LETTRES
Bonus/Pénalité au Dommage ....

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
(8) 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 (12) 13 14
15 16 17 18 19 20 21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie ....) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 (40) 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 ~~86~~ ~~87~~ ~~88~~ ~~89~~ ~~90~~ ~~91~~ ~~92~~ ~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

- Anthropologie (00) ....
- Archéologie (00) ....
- Astronomie (00) ....
- Baratin (05) 15
- Bibliothèque (25) 85
- Botanique (00) ....
- Camouflage (25) 25
- Chanter (05) 5
- Chimie (00) 15
- Comptabilité (10) 10
- Conduire Automobile (40) 40
- Conduire Engin Lourd (00) ....
- Crédit (15) 15
- Dessiner une carte (10) 10
- Diagnostiquer Maladie (05) 5
- Discrétion (10) 10
- Discussion (10) 10
- Droit (05) 65
- Écouter (25) 25
- Électricité (10) 10
- Éloquence (05) 75
- Esquiver (DEX x 2) 28
- Géologie (00) 15
- Grimper (40) 40
- Histoire (20) 60
- Lancer (25) 25
- Linguistique (00) ....
- Lire/Écrire Français (EDU x 5) 90
- Lire/Écrire Anglais (00) 52
- Lire/Écrire Espagnol (00) 30
- Lire/Écrire ....
- Marchandage (05) 5
- Mécanique (20) 20
- Monter à cheval (05) 5
- Mythe de Cthulhu (00) 15
- Nager (25) 26
- Occultisme (05) 10
- Parler Anglais (00) 26
- Parler Espagnol (00) 15
- Parler (00) ....
- Pharmacologie (00) ....
- Photographie (20) 20
- Pickpocket (05) 5
- Piloter un Avion (00) ....
- Premiers Soins (30) 30
- Psychanalyse (00) ....
- Psychologie (05) 70
- Sauter (25) 25
- Se Cacher (10) 10
- Soigner Empoisonnement (05) 5
- Soigner Maladie (05) 5
- Suivre une Piste (10) 10
- Trouver Objet Caché (25) 85
- Zoologie (15) 15
- Musique 25

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

CONNAISSANCE ORDINATEUR 15
MONTAGE ELECTRONIQUE 15
VIDEO 20

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ ....

Épargne

L'APPEL de CTHULHU

Nom CYRIELLE DE CHATEAU DUPONT

Profession ETUDIANTE Sexe F Age 18

Nationalité FRANÇAISE Résidence NEUILLY

POINTS DE MAGIE

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 (16) 17 18 19 20 21

POINTS DE VIE

1 2 3 4 5 6 7
(8) 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 8	DEX 11	INT 14	Idée 70
CON 7	APP 14	POU 16	Chance 80
TAI 9	SAN 80	EDU 13	Connais. 65

Écoles

Diplômes BAC

Bonus/Pénalité au Dommage

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 (80) ~~81~~ ~~82~~ ~~83~~ ~~84~~ ~~85~~ ~~86~~ ~~87~~ ~~88~~ ~~89~~ ~~90~~ ~~91~~ ~~92~~ ~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Compétence	%
Anthropologie (00)	
Archéologie (00)	
Astronomie (00)	
Baratin (05)	75
Bibliothèque (25)	70
Botanique (00)	
Camouflage (25)	25
Chanter (05)	5
Chimie (00)	10
Comptabilité (10)	10
Conduire Automobile (20)	20
Conduire Engin Lourd (00)	
Crédit (15)	15
Dessiner une carte (10)	10
Diagnostiquer Maladie (05)	5
Discrétion (10)	10
Discussion (10)	50
Droit (05)	5
Écouter (25)	25
Électricité (10)	10
Éloquence (05)	5
Esquiver (DEX x 2)	22
Géologie (00)	10
Grimper (40)	40
Histoire (20)	30
Lancer (25)	25
Linguistique (00)	
Lire/Écrire Français (EDU x 5)	65
Lire/Écrire (00)	
Lire/Écrire (00)	
Lire/Écrire (00)	
Marchandage (05)	5
Mécanique (20)	20
Monter à cheval (05)	5
Mythe de Cthulhu (00)	15
Nager (25)	25
Occultisme (05)	10
Parler Anglais (00)	45
Parler Espagnol (00)	15
Parler (00)	
Pharmacologie (00)	
Photographie (10)	60
Pickpocket (05)	5
Piloter un Avion (00)	
Premiers Soins (30)	30
Psychanalyse (00)	
Psychologie (05)	60
Sauter (25)	25
Se Cacher (10)	10
Soigner Empoisonnement (05)	5
Soigner Maladie (05)	5
Suivre une Piste (10)	10
Trouver Objet Caché (25)	50
Zoologie (00)	10

ARMES

Armes	% Att	Dommages	Empal.	% Parade	PdV

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ . . . .

__________ Épargne __________

L'APPEL de CTHULHU

Nom BERNARD GHETA
Profession MEDECIN SPECIALISTE MALADIE TROPICALE Sexe M Age 36
Nationalité ISRAELIEN Résidence PARIS

POINTS DE MAGIE

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	(12)	13	14
15	16	17	18	19	20	21

CARACTÉRISTIQUES DE L'INVESTIGATEUR

FOR 10 DEX 15 INT 13 Idée 65
CON 8 APP 15 POU 12 Chance 60
TAI 10 SAN 60 EDU 18 Connais. 85
Écoles
Diplômes UNIVERSITE DE JERUSALEM
Bonus/Pénalité au Dommage

POINTS DE VIE

1	2	3	4	5	6	7
8	(9)	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

POINTS DE SANTÉ MENTALE

(Folie) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 (60) 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 ~~84~~ ~~85~~ ~~86~~ ~~87~~ ~~88~~ ~~89~~ ~~90~~ ~~91~~ ~~92~~ ~~93~~ ~~94~~ ~~95~~ ~~96~~ ~~97~~ ~~98~~ ~~99~~

COMPÉTENCES DE L'INVESTIGATEUR

Compétence	%	Compétence	%	Compétence	%
Anthropologie (00)	10	Écouter (25)	25	Occultisme (05)	10
Archéologie (00)	....	Électricité (10)	10	Parler Anglais (00)	26
Astronomie (00)	....	Éloquence (05)	15	Parler Hébreu (00)	10
Baratin (05)	40	Esquiver (DEX x 2)	30	Parler (00)	....
Bibliothèque (25)	45	Géologie (00)	....	Pharmacologie (00)	30
Botanique (00)	20	Grimper (40)	40	Photographie (10)	20
Camouflage (25)	25	Histoire (20)	20	Pickpocket (05)	5
Chanter (05)	5	Lancer (25)	25	Piloter un Avion (00)	....
Chimie (00)	10	Linguistique (00)	....	Premiers Soins (30)	60
Comptabilité (10)	10	Lire/Écrire Français (EDU x 5)	85	Psychanalyse (00)	20
Conduire Automobile (20)	40	Lire/Écrire Anglais (00)	52	Psychologie (05)	25
Conduire Engin Lourd (00)	....	Lire/Écrire Hébreu (00)	20	Sauter (25)	25
Crédit (15)	25	Lire/Écrire (00)	....	Se Cacher (10)	10
Dessiner une carte (10)	10	Marchandage (05)	5	Soigner Empoisonnement (05)	25
Diagnostiquer Maladie (05)	20	Mécanique (20)	20	Soigner Maladie (05)	25
Discrétion (10)	10	Monter à cheval (05)	5	Suivre une Piste (10)	10
Discussion (10)	10	Mythe de Cthulhu (00)	16	Trouver Objet Caché (25)	25
Droit (05)	5	Nager (25)	25	Zoologie (00)	5

ARMES

Armes	*% Att*	*Dommages*	*Empal.*	*% Parade*	*PdV*
PISTOLET	20				
FUSIL	40				

SORTS CONNUS, AUTRES COMPÉTENCES, NOTES

SOIGNER LES MALADIES TROPICALES 52

HISTOIRE PERSONNELLE ET NOTES

REVENUS ET ÉPARGNE

Revenus Annuels $ ....

Épargne

LE LIVRE DU PERE MANTALES Y GORDO

C'est sur les rumeurs colportées par un prêtre de Mérida, que le vice-Roi détacha le capitaine et 10 de ses propres gardes, pour découvrir et ramener le fabuleux butin.
Après 10 jours de chevauchée sans répit sur la route de Mérida, le petit groupe d'aventuriers espagnols, quitta la piste pour plonger, sans un regard vers l'arrière, dans la toison verte de la forêt vierge.
Au début tout se passa assez bien, un homme fut tué par la charge d'une sorte de phacochère et son cheval, gardé en réserve, fut dévoré sans autre forme de procès par une panthère du plus beau noir.
Après 15 jours, ils se heurtèrent aux contreforts de la chaîne centrale du Yucatan. Ils remontèrent vers le nord en suivant la montagne, selon les indications laissées par le prêtre ayant colporté la rumeur. Une fois les derniers vestiges montagneux dépassés il ne restait plus que 6 hommes, les autres ayant été emportés par les fièvres, les serpents et les fauves.

L'histoire des conquistadors, telle que la relate l'auteur

Epuisés, traînant les pieds sous le poids de leur cuirasse, les conquistadors n'étaient déjà plus que des ombres squelettiques quand ils arrivèrent, à midi, près d'un petit village dont les huttes, en forme de tours, étaient faites d'une pierre noire comme l'anthracite.
Rendus fous par les fièvres et la faim, les Espagnols ne purent résister à l'envie d'investir le village quand ils virent le corps ensanglanté d'un pauvre péon attaché à un poteau de torture, dont les muscles n'étaient plus cachés par la peau tannée.
Autour du feu, des Hommes et des femmes riaient et mangeaient sans frémir devant l'écorché vif aux viscères apparentes.
Après quelques minutes de flottement, sur l'ordre du capitaine Del Rénégade Y Belez, les conquistadors envoyèrent un tir de mousquets dans le groupe de ripailleurs.
La rafale fut ravageuse, chaque coup de feu atteignit sa cible et avant que les guerriers ne furent remis de leur surprise, les Espagnols, épées à la main, fondaient sur les Nahuas en une vague de fureur et de sang.

A la première passe d'armes, 17 Nahuas (des femmes et des enfants pour la plupart) gisaient sur le sable de la clairière.
De son côté, le capitaine, délaissant son épée, fit feu de ses 2 pistolets, tuant raide un Indien qui le chargeait à la lance et brisa le crâne d'un autre d'une balle en plein front.
Malgré la faim et la faiblesse de leurs corps, les Espagnols, ivres de colère, taillaient dans la population villageoise un tribut de vie effrayant. Ils étaient couverts de sang et de viscères de la tête aux pieds, les yeux rouges de haine, ils ne s'arrêtaient de combattre qu'une fois morts. Pour chaque Espagnol qui tombait le nez dans le sable rouge, il mourrait 6 Indiens.
Le combat dura 10 mn. Après la fureur du combat, il ne resta sur place que 2 Espagnols: le capitaine Del Rénégade et un soldat du nom de Carlos Y Tiéres.
Tous 2 tombèrent à genoux au milieu des cadavres fumants, à bout de souffle.
Une fois leur souffle retrouvé, et malgré la peine causée par la mort de tous leurs camarades, les 2 fantômes espagnols se jetèrent sur le gruau épais et malodorant qu'avaient préparé les femmes nahuaes.
Le ventre plein, les 2 conquistadors visitèrent chaque tour du village en égorgeant sans pitié les enfants en bas-âge laissés dans leurs berceaux par les femmes.
Ce village n'était pas l'El Dorado malgré les quelques bijoux en or qu'ils découvrirent dans le temple.
Avant de partir, ils détachèrent le cadavre de l'Indien de son tuteur macabre et incendièrent l'intérieur des tours en y déposant leurs camarades.
Quelques minutes plus tard, ils laissèrent derrière eux 6 brasiers funéraires de taille colossale contenant leurs amis.
Le retour vers la civilisation fut encore plus difficile, n'étant plus que 2, les nuits furent courtes et angoissantes.
Partout les 2 hommes entendaient les cris d'agonie des femmes indiennes éventrées du village, ainsi que les vagissements de terreur des enfants devant la face monstreuse et ensanglantée des Espagnols qui les égorgeaient.
Le soldat Carlos Y Tiéres décéda des suites d'une morsure d'un petit serpent aux couleurs vives.
Le reste du voyage du capitaine reste obscur.
Il fut retrouvé errant sur la route de Mexico par un détachement de soldats ralliant la capitale. Son état était tel que seul le Père Mantales se risqua à le recueillir dans son chariot.
C'est grelottant de fièvre et souffrant de dysentérie que le capitaine Ignacio Del Rénégade Y Belez fit le rapport de ses aventures.
Vers la fin, il se mit à délirer, parlant de plantes marchant sous un ciel sans étoile et de vêtements de peau humaine portés par des sorciers sanguinaires.
Sa mort fut effoyable. Dans la nuit du 10 au 11 septembre 1534 les moines du monastère San José qui l'avaient recueilli, furent réveillés en pleine nuit par un hurlement de terreur qui, dit-on, résonne encore entre les murs saints de ce bâtiment, les nuits sans lune.
Quand ils arrivèrent dans la pièce, les moines furent saisis d'effroi. Les membres du capitaine étaient dispersés aux 4 coins de la pièce comme jetés au hasard après avoir été séparés du tronc par une force incroyable, le sang du capitaine, presque noir de maladie, s'étalait sur la presque totalité du sol de la pièce.
Le tronc démembré gisait au bord de la fenêtre avec un trou de la taille d'un ananas à la place du coeur.
Sur le lit souillé d'humeur fécale et de sang, la tête livide et déformée de terreur du capitaine Del Rénégade regardait les moines interdits sur le seuil de la porte, de ses orbites creuses d'où pendait un oeil arraché.
Entre les mâchoires distendues dans un cri muet de peur, le pénis visiblement rogné du fier hidalgo pendait lamentablement sur le menton piqueté de plaques blanches couvertes de bile.

Voici comment se termine le récit du Père Mantales Y Gordo.

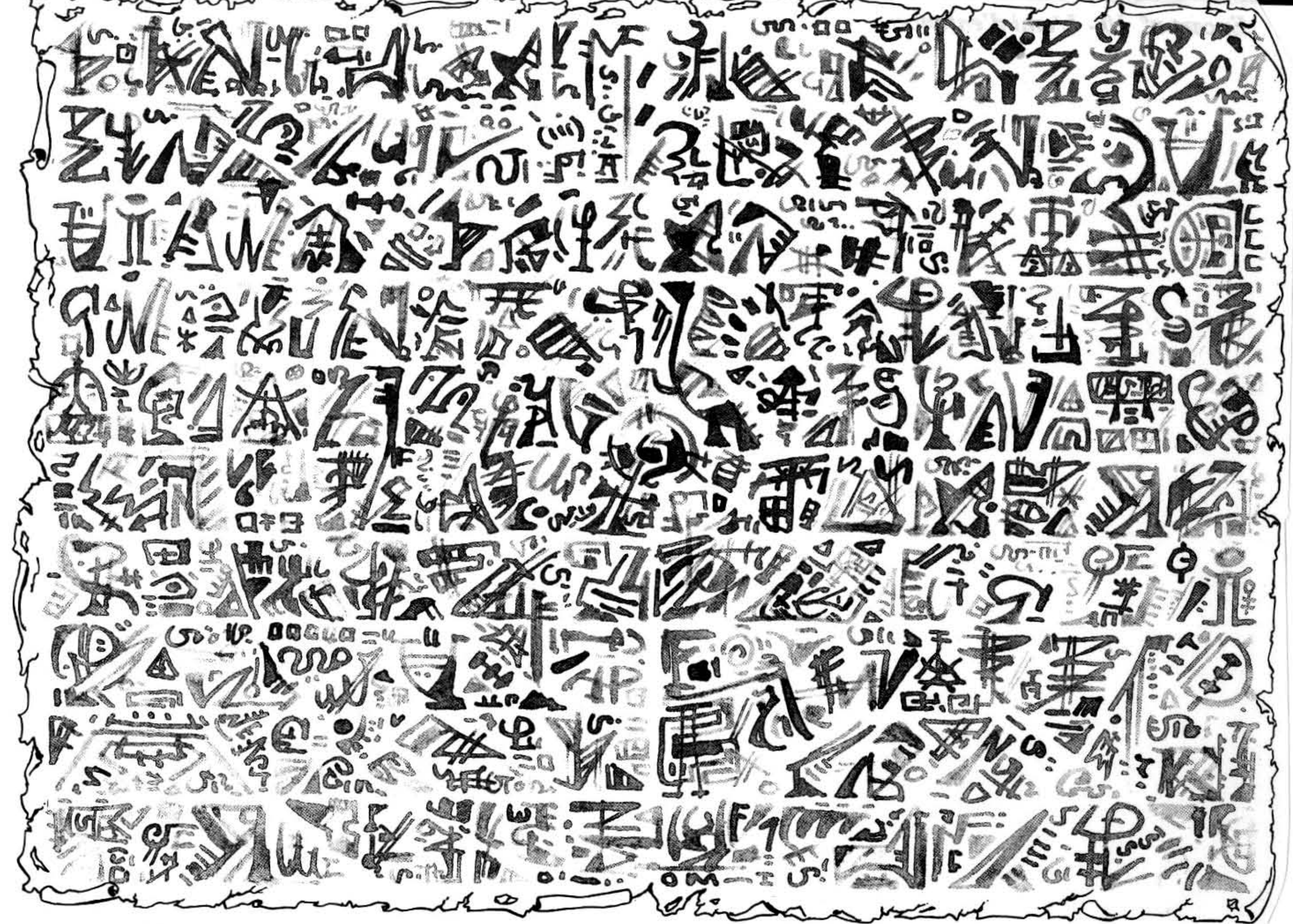
LETTRE DE L'OCTOPODE REVANT



LE 15 MAI 1985

DOUZ R'LYEH DEIL EUR HUREEUR BRAN DAVRITIAN AOUT *

Monsieur Semis
Je ne sais d'où vous vient cette connaissance de nos activités mais je suis au regret de vous répondre par la négative.
Je vous préviens cependant que cette ingérence dans nos activités pourrait bien, à court terme, vous faire avoir de très graves ennuis.
Rien ne nous rassemble, même si le retour des Grands Anciens demeure notre but. Restez avec vos êtres rampants, nos objectifs sont plus grandioses.



ENCART n°10 L'ami d'enfance

ANNEXE V ***Le venin du Yucatan***

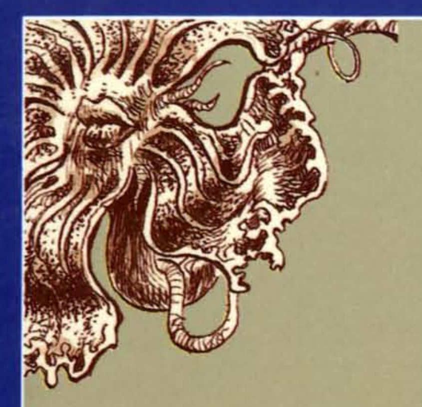
Extrait de l'article

«Suicide collectif, meurtre rituel ou crime crapuleux au Caracol.
Hier, dans l'antique cité maya de Chichen Itza, deux touristes américains sont tombés sur les corps horriblement déformés de trois voyous notoires des bas-fonds de Mérida.
En effet, Juan Carlos, Félippé Y Tardes et Maximilien Chizalt étaient bien connus des services de la police pour de petits larcins sur les touristes du Yucatan et le vol de pneus qu'ils revendaient sur le marché noir de Mérida.
La couleur et les marques découvertes sur les 3 corps ont immédiatement fait penser à un décès par morsure de serpent.
Crime crapuleux ? C'est la version de la police d'autant plus que ces trois voyous semblaient évoluer dans le milieu des sectes mayas de Kukulkan comme hommes à tout faire.
Pour notre part, nous pensons plutôt à un meurtre rituel, en raison principalement du fait que les corps ont été retrouvés dans la ville dédiée à Kukulkan, le Serpent à plumes Maya/Toltek.
Remarquez, il est aussi possible que ce soit tout simplement un règlement de compte entre malfrats des bas-fonds de Mérida habilement camouflé en sacrifice.
Quoiqu'il en soit, la police, malgré toutes ses recherches, n'a pu mettre la main sur Pedra Ganiez le Sanchapansa (chef) de cette triplette de mauvais garçons, lui seul, peut-être, détient la clef de ce mystère.
De Olivera.»

ANNEXE IX ***Le venin du Yucatan***

Extrait d'article

Disparition de l'équipe de l'archéologue Carlos Santers au Yucatan.
Carlos Santers, archéologue et assistant du conservateur de la bibliothèque de Mérida, a disparu avec son équipe au cours d'une prospection dans le centre du Yucatan.
Aux dires de son directeur, le docteur Carlos Santers, était à la recherche d'une ville pré-maya dont lui avaient parlé des Français de passage à Mérida.
Le conservateur nous a informé que ces Français n'étaient pour rien dans cette disparition et, qu'à aucun moment, Santers ne lui avait révélé l'emplacement de cette hypothétique citée perdue.
Une autre énigme : personne ne connaît le nombre exact des participants à cette expédition et encore moins leurs noms.
La police, malgré les recherches effectuées, n'a pu retrouver la moindre trace de la colonne archéologique.
Encore une énigme à l'appui de légende courant sur les ancêtres des Mayas ? Une sombre histoire de drogue ? Ou tout simplement le drame quotidien de la sauvagerie de la jungle.







Trois aventures meurtrières très détaillées et conçues par un joueur français

Une campagne pour l'Appel de Cthulhu

«Jadis nous étions des rois !» chantaient-elles
«Les maîtres d'un monde enchanté;
Toute les nations de la création
Reconnaissaient notre souveraineté sur les hommes.
De diadèmes de pouvoir nous étions couronnées,
Puis vint Salomon pour nous confondre,
Il nous prit dans ses rets magiques
Et sous la forme de bêtes nous enchaîna,
Ainsi notre règne fut brisé à jamais.»

R.E. HOWARD
Le chant des chauves-souris
dans Chants de guerre et de mort
Editions N.E.O.

Lorsqu'un ami d'enfance, disparu depuis très longtemps, donne soudainement signe de "vie", c'est pour lancer une formidable et meurtrière enquête dont dépend la survie de l'Humanité entière. Il faudra vraiment beaucoup de courage à vos Investigateurs pour oser se lancer à la poursuite d'immondes créatures qui les mèneront de Châtenay Malabry, dans la banlieue parisienne, à la jungle du Yucatan et, peut-être, vers une île inconnue où se manifestent de prodigieux phénomènes. Chaque faux pas, la moindre négligence pourra les conduire à la mort. Mais, bien pire encore, c'est l'horreur des spectacles qu'ils vont découvrir qui réussira, sans doute, à les faire basculer dans la folie la plus profonde. Le temps sera aussi un ennemi puissant et un timing précis sera nécessaire pour espérer démêler les entrelacs compliqués formant la substance première d'une énigme très ancienne.

Les Oeufs de Karlatt constituent une campagne en trois scénarios extrêmement détaillés. De nombreux encarts, annexes et aides de jeu sont présentés pour donner au moindre évènement un relief et une "présence" exceptionnels. Ces scénarios font appel à la perspicacité autant qu'à la force, au courage autant qu'à l'astuce et sont donc conseillés plutôt à des Investigateurs chevronnés (dont une équipe "pré-tirée" est proposée, si vous ne voulez pas exposer vos propres personnages à des dangers aussi grands). L'action se situe à notre époque et toutes les ressources de notre monde moderne sont à la disposition des courageux investigateurs. Des aménagements aux règles de base de **l'Appel de Cthulhu** sont proposés en début de campagne, mais vous pouvez aussi utiliser les règles présentées dans le supplément **Cthulhu 90**. Enfin, et ce n'est pas un détail négligeable, la campagne introduit de nouveaux sorts, de nouvelles créatures et même de nouveaux livres du mythe. Cette campagne de création française, conçue par un joueur chevronné, testée de très nombreuses fois, est présentée d'une manière originale et organisée de manière à faciliter le travail du Gardien des Arcanes.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les œuvres de H.P. Lovecraft, dans lequel des gens ordinaires se trouvent confrontés aux démoniaques ambitions des Dieux Très Anciens et de leurs suppôts. Les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* incarnent des personnages investigateurs de l'inconnu et de l'indicible : des hommes et des femmes respectables des années 1920, qui ont appris plus ou moins par hasard de terribles secrets. *Les Oeufs de Karlatt* est un supplément pour *L'Appel de Cthulhu* qui présente trois nouvelles aventures se déroulant à notre époque et assorties de très utiles aides de jeu.



5, rue de la Baume - 75008 PARIS

ISBN 2.904 783.90.3

PRIX : 139 F

Un supplément pour L'APPEL DE CTHULHU